
8 /96 August
Das brandaktuelle Spielemagazin
4 399158 807507 08
DM 7,50
sfr 7,50 • öS 60
ISSN 0947-8388
H 11877 E
TRONIC Media World
http://www.tronic.de
Preisknüller 7,50 DM
Mit CD-ROM
PC Spiel
mit CD-ROM
PC Spiel Extra
ENTERTAINER
Kino, Video, Multimedia
16 Seiten Extra
Klingonen, wie sie keiner kennt
Ausbruch aus dem Alltag
Normality
Große Marktübersicht
Adventures
Heißer Zweikampf am PC
Virtua Fighter vs. Toshinden
Auf CD: Spiele, Tips, Videos
Demos
Advanced Tactical Fighters
Dogz
Ultimate Mix
Exklusive Videos
Phantasmagoria 2
Impressionen von der E³
Tips & Tricks
Beavis and Butthead
Shannara
und jede Menge mehr
Cool! CD im Heft
Treasure Quest – Wer holt den Jackpot beim Millionending?
Firefight – endlich wieder konsequente Balleraction
Shellshock – die rappenden Panzerknacker sind los
Elisabeth 1. – Händler und Pirat im Auftrag Ihrer Majestät

Redaktions-Charts 8/96





Normality

Gremlin schickt uns in eine schöne, neue Welt, in der ein tyrannischer Knigge das Sagen hat. Wie man sich zu benehmen hat, bestimmt er ohne Rücksicht auf den Lebensstil der Bürger von Neutropolis. So wird die Bevölkerung durch Zwangsfernsehen verdummt und ruhiggestellt. Doch: Es gibt einige wenige, die sich aus der Umklammerung befreien wollen. Begleiten wir sie bei der Rebellion gegen Langeweile und Eintönigkeit ...

Seite 136

Virtua Fighter PC/ Battle Arena Toshinden

Gleich zwei aus der Konsolenszene kommende Beat'em-Ups rangieren gemeinsam auf Position 2. Beide Games überzeugen durch herrlich animierte Kämpfer und Szenarien. Schier zahllose Special Moves und gekonnte Standardsituationen lassen den Freund der martialischen Künste jubeln. Wir konnten beim besten Willen weder Sonys Toshinden noch Segas Fighter den Vorzug geben. Beide hatten gleichermaßen ihre Vorteile.

Seiten 108/135





Firefight

Tauchen Sie ein in eine isometrische, bunte 3D-Welt, in der Normalbürger mit luxuriösen Gleitern durch die Räume schweben, um andere Luftverkehrsteilnehmer vom Himmel zu holen. In diesem Zukunftsszenario werden wahre Ballerorgien gefeiert, und es hängt an Euch, den Luftraum wieder sicher zu machen. Seite 145

Return Fire

Die malerische Inselwelt mit herrlichen Stränden und ausladenden Palmen verliert ihr paradiesisches Element durch Hubschrauber, Panzer, Raketenwerfer und Armeen, die sich gegenseitig auf der Jagd nach der Flagge bis aufs letzte Messer bekämpfen. Vor diesem Hintergrund entwickelt sich eine Knallerei mit Strategie und Niveau. Seite 121



Personal Best

Sandra



1. Normality
2. Virtua Fighter
3. Firefight
4. Battle Arena Toshinden
5. Shellshock

Stefan



1. Normality
2. Return Fire
3. Zapitalism
4. Onside Soccer
5. Mission Force: CyberStorm

Arndt



1. Normality
2. Battle Arena Toshinden
3. Firefight
4. Virtua Fighter
5. Return Fire

Marcus



1. Normality
2. Firefight
3. Mission Force: CyberStorm
4. Battle Area Toshinden
5. Virtua Fighter

Manfred



1. Virtua Fighter
2. Battle Arena Toshinden
3. Onside Soccer
4. Normality
5. Speed Rage

Tom



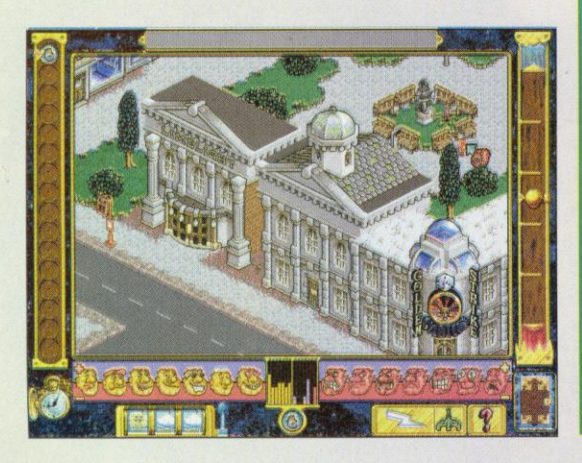
1. Normality
2. Firefight
3. Onside Soccer
4. Return Fire
5. Battle Arena Toshinden

Thomas



1. Normality
2. Treasure Quest
3. Virtua Fighter
4. Battle Arena Toshinden
5. Shellshock

Demos



Einmal Gott sein! In der Demo zu Citizens von Micropose dürft Ihr einmal durch Wolke 7 schauen.

Weitere Knüller:
- Advanced Tactical Fighters
- Blown Away
- Dogz
- Das schwarze Auge 3
- Total Mania
- Ultimate Mix
- Virtua Fighter
- World Rallye Fever
- Zork Nemesis

CD -Inha

Shareware

Wie jeden Monat präsentieren wir Euch die Creme de la creme der Shareware auf unserer prallvollen Silberscheibe:

- Apocalypse Cow
- Bad Toys 3D
- Big 8 Solitaire
- **Clif Danger**
- Comet Busters!
- Dragons Bane: Mah Jongg
- Escape from Delirium
- Exile 2: Crystal Souls
- Flaps
- Mice Moves
- Oilcap Pro
- Sokotool
- Sokowahn 2.3
- Ultizurk3: The Guildmaster's Quest
- Wraith





Game-Line



Es ist schon ein hartes Los: Da kreiert man ein eigenes Spiel, weiß aber nicht, wie man es verbreiten soll. Ein effizienter Weg ist unsere Heft-CD! Folgende Leserprogramme bieten wir Euch diesen Monat an:

- Alfonso V1.0
- Chewy 3
- Collection of Art
- **Faustus**
- Pastor 3D
- SUICIDe DiskMag
- The Corsar System
- Trucking V3.2
- Tuckers Abenteuer 1



Secret Service

Ihr hängt bei einem Game fest? Wir haben die Tips & Tricks, die Ihr benötigt:

- Beavis & Butthead – Virtual Stupidity (Komplettlösung)
- Cyberia 2 (Hexcode)
- Duke Nukem 3D (Walktrough)
- Star Trek: Judgement Rites (Komplettlösung)
- Offensive (Levelcodes)
- Shannara (Walkthrough)
- Wing Commander 4 (Cheats)
- Worms Reinforcements (Cheats)



Inhalt 8/96

PC SPIEL das viel bietet

Ausgewählte Shareware-Hits
Apocaplypse Cow, Bad Toys 3D, BIG 8 Solitaire, Clif Danger, Comet Busters!, Dragons Bane: Mah Jongg II, Escape from Delirium, Exile II: Crystal Souls, Flaps, Mice Moves, Oilcap Pro, Sokotool, Sokowahn 2.3, Ultizurk III, Wraith

GAME-Line
Alfonso V1.0, Chewy 3, Collection of Art – Updateversion, Faustus, Pastor 3D, SU[CIDe DiskMag, The Corsar System, Trucking V3.2, Tuckers Abenteuer 1

Werkstatt
Dirty Little Helper V2.1, Dr. Hardware Sysinfo 2.64, Game Wizard, Terminate 4.0, PV 2.51, Winzip 6.0, Gamers Help

Tools, Tips & Tricks und noch viel mehr ...

8/96 August

Patches/ Updates



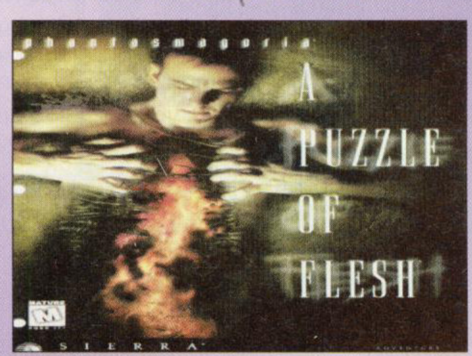
- Conquest of the New World (V1.06)
- Deep Space 9 Harbinger (V1.1)
- Formel 1 Manager
- Great Naval Battles 4 (V1.1)
- Indiana Jones Desktop Adventures (Install-Patch)
- Silent Hunter (V1.01)
- Silent Thunder (V1.01)
- Terminator: Future Shock (1.30, deutsche Version)
- Warcraft Update (von V1.0 auf V1.20)

Werkstatt

Schwierige Spiele gibt es wie Sand am Meer. Es gibt aber nur wenige Cheat-Programme, die wirklich effektiv sind. Der **Game Wizard** ist eines davon und nimmt stolz einen Platz auf unserer Heft-CD ein.

Weitere Utilities:
- Dirty Little Helper V2.1
- Dr. Hardware SysInfo V2.64
- Terminate V4.0
- PV 2.51
- WinZip V6.0
- Gamer's Help

Exklusiv!



Brutal, gruselig und ohne Gnade: Wir haben für Euch EXKLUSIV ein brandneues Video zu **Phantasmagoria 2** auf die CD gebrannt! Und wie immer ist unsere CD gefüllt mit Previews, Reviews, News und Reportagen. Wem das nicht reicht, dem wird in Marcus' Feedback-Corner der Rest gegeben!

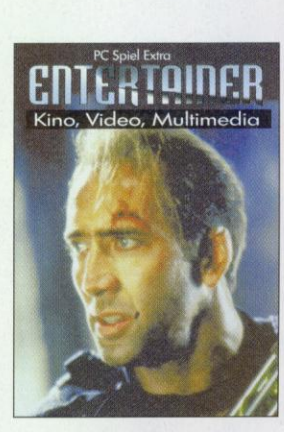
Inhalt



E³ in L.A. – von außen fast unscheinbar, aber innen tanzte der Bär
Seite 30



Normality – Gremlins genialer Adventurestreich
Seite 136



ENTERTAINER

Battle Arena Toshinden – herrliches Ambiente beim sportlichen Zweikampf
Seite 135



Spotlight

Report

Thema

Lupe

Werkstatt

Rubriken

Wettbewerbe/Gewinnspiele

8/96

Spielfeld



Virtua Fighter – beim Nahkampf geht es um geschicktes Taktieren

Seite 108

Im CD-Magazin

Report:
- Compro
- DCD/Synthetic Dimensions
- Daley Thompson
- Any River
- Legend (Callahans Crosstime Saloon)
- 7th Level

Preview:
- A Fork in the Tale
- Auf der Suche nach dem Ultimate Mix



Ultimate Mix

- Citizens
- Civil War General
- Clif Danger
- Federation
- Flying Saucer
- Heroes of Might and Magic 2
- Links LS
- Net Zone
- Orion Burger
- Soul Hunt
- Surface Tension
- The Institute
- Tomb Raider
- Viper Operation Red Sector
- Wages of War
- World Class Decathlon



Orion Burger

Sonnige Aussichten

Als diese Ausgabe im Juni entstand, hatte sich die Sonne endlich entschlossen, mal wieder ein paar Tage im kühleren Norden zu verbringen. Zeit auch für Redakteure einer Spielezeitschrift, allmählich an den Urlaub zu denken. Dänemark hieß mein Ziel diesmal aufs neue, und wenn der eine oder die andere von Euch vor ein paar Wochen in Norsminde am Strand spazierengegangen ist: Der blaue Lenkdrachen, der häufiger abschmierte – das war meiner.

Urlaub vom Spielen??? Na ja, nicht ganz! Die eine oder andere Notration hatte ich schon immer dabei, sogar als an PCs noch gar nicht zu denken war. Ein Päckchen Patience-Karten zum Beispiel paßt halt in jede Jackentasche, und Kartenspiele gibt es genug – Mehrspielermodi für nahezu beliebige Teilnehmerzahlen inklusive.

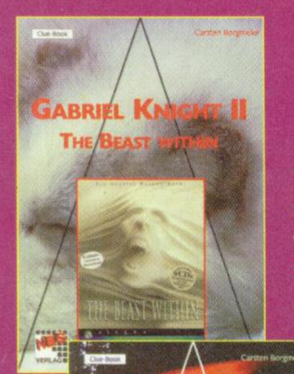
Und was heißt hier eigentlich Notration? Ist doch eine prima Abwechslung, mal für ein paar Tage gar nicht in die Versuchung zu kommen, einen Bildschirm einzuschalten, oder? Eine zünftige Malefiz-Schlacht bis zur letzten Barriere, ein Mini-Backgammon-Turnier auf der Badematte am Strand – das ist in meinen Augen wenigstens ebenso spannend wie die besten Computergames.

Und doch: Es ist wie bei jedem „Genuß"-Mittel! Noch bevor alles für die Reise eingepackt ist, erwische ich mich häufiger beim Gedanken daran, wo ich mir doch noch einen Laptop leihen könnte, um – wenn's langweilig werden sollte – vielleicht doch noch das eine oder andere Spiel ...?! Aber nein! Es wäre ja noch schöner, wenn man die drei Wochen „ohne" nicht würdevoll hinter sich bringen könnte. Man ist ja schließlich nicht abhängig von der Kiste, stimmt's ...!?

Wie auch immer: Wenn Ihr diese Zeilen lest, sitze ich bereits wieder auf meinem Bürostuhl und spiele die neuesten Games. Denjenigen unter Euch, die ihren Urlaub noch vor sich haben, wünschen wir gute Erholung! Wir bleiben auf jeden Fall am Ball und berichten auch in den Sommermonaten über alle Spieleneuerscheinungen. Allen Lesern viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen

Stefan

und die PC-Spiel-Redaktion



Helft den Orcs!

Der **NBG-Verlag** setzt seine erfolgreiche Serie mit Tips und Tricks zu Spielen fort. Diesmal hat sich Carsten Borgmeier des Strategiehammers **Warcraft II** angenommen und bietet neben einer allgemeinen Einführung zur Strategie des Spiels Tips, wie die einzelnen Missionen am besten gewonnen werden können. Aber auch für Adventurespieler hält NBG ein neues Cluebook bereit: Wie man sich am besten auf Werwolfjagd in Deutschland begibt, ohne dabei an den knackigen Rätseln zu scheitern, wird in dem Walkthrough zu **Gabriel Knight II The Beast within** beschrieben. Beide Titel sind für 14,80 DM im Buchhandel erhältlich.

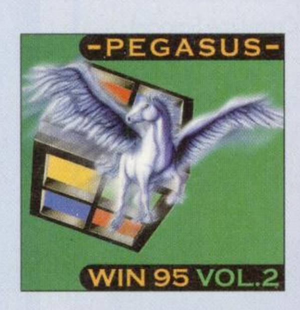
Comic-Jumper

Endlich mal wieder neues Jump'n'Run-Futter für den PC. **CDV Software** und **New Generation Software** veröffentlichen in Kürze die Vollversion von **Clif Danger**. Im Comic-Stil müssen dabei sechs Landstriche mit jeweils vier Levels durchquert werden. Der Held des Spiels wird von der Amazonenkönigin Swihip vom Planeten Pleasure 6 um Hilfe gebeten, da die Glox ihren Planeten für militärische Übungen beschlagnahmt haben. Nun muß Clif die armen Amazonen befreien und die Stahlhelmträger von dem Planeten verjagen. Neben einem Preview findet Ihr auch gleich die Shareware-Version auf unserer CD-ROM.
Bezug:
CDV Software



SPOTLIGHT

Sharewarefutter



Alle Sharewaresammler aufgepaßt: **Canyon** geht mit der Pegasus-Reihe für Windows 95 in eine neue Runde: **Die PEGASUS Win 95 Vol. 2** bietet über 550 ausgewählte Programme, Tools und Add-Ons aus dem Sharewarebereich. Auch Treiber vieler namhafter Hersteller finden sich auf der CD. Zusammen mit dem PEGASUS-Info-Pool, einem Sharewarekatalog mit über 35.000 Einträgen, der das schnelle Auffinden von nützlichen Programmen erlaubt, bietet sich hier eine Sammlung, die in keiner 32-Bit-Softwarekiste fehlen sollte.

Natürlich kommen auch Spiele dabei nicht zu kurz, wer also nach neuem Sharewarefutter für Win 95 sucht, wird hier schnell fündig.
Bezug: CD-ROM Verlag Simon, Tel.: 0731/94666-0, Preis: 39,95 DM

Und noch 'ne Helpline

Langsam, aber sicher schießen die Helplines aus dem Boden: 200 Mitarbeiter stehen rund um die Uhr 365 Tage im Jahr bei PC-Problemen hilfreich zur Seite. Das is'n Wort, oder? Anwender können sich telefonisch auf die Datenautobahn bringen lassen, sich aber auch bei der Entscheidung für einen neuen PC, Drucker oder die passende Software helfen lassen. Allerdings handelt es sich bei der besagten Helpline um eine 0190-Nummer, die in der Minute 2,40 DM kostet. Doch die **1&1 ServiceLine GmbH** spricht von schneller und unkomplizierter Hilfe in Sachen Hard- und Software. Zudem unterhält das 1&1 Helpline-Team Verbindungen zu fast allen führenden Multimedia-Herstellern, um stets auf dem neuesten Stand zu sein. „Und sollte die Helpline wirklich einmal ein Problem nicht lösen können, übernehmen wir die Kosten des Telefonats", verspricht Frank Besserer, Geschäftsführer des Unternehmens. 1&1 könnt Ihr unter folgender Rufnummer erreichen: **0190/77 00 00**.

Welt der Wale

Seit 50 Millionen Jahren durchziehen die Wale die Ozeane und nun auch die CD-ROM-Laufwerke. **Bei den Walen** führt den User nämlich in die wunderbare Welt der faszinierenden Lebewesen. Hanns-Joachim Friedrichs hätte es nicht besser machen können: Die CD-ROM bietet 45 Minuten Filmaufnahmen, mehr als 200 Fotos und Illustrationen plus massig Infos über die Meeresriesen, wie beispielsweise Intelligenz oder Familienverhalten. Die mausgesteuerte Benutzerführung ist einfach zu handhaben, und das Programm hat komplett deutsche Sprachausgabe. (89 DM, 386SX, 4 MB RAM)





The Institute – humorvolle Horrorstory

I'm walking ... düdüdü

Neues von Aral: Das bereits existierende SuperTravel-Programm von dem blauweißen Benzengvertreiber ist seit Juni um zwei Produkte erweitert. Unter dem Titel **Stadtrouten Deutschland** erscheinen **Die 20 größten Städte** (39,80 DM) und **25 Städte aus 600** (79,80 DM). Die Programme ermitteln nach individueller Start- und Zielvorgabe automatisch die Route von und zu jeder Straße der jeweils ausgewählten Stadt. Daneben bieten die beiden Aral-Neuheiten Hinweise zur Lage von Parkhäusern, öffentlichen Einrichtungen oder Sehenswürdigkeiten. Natürlich kann man all das Ausgearbeitete auch ausdrucken, denn wer hat schon ständig ein Notebook unter dem Arm klemmen? (386/SX, 4 MB RAM, Win 3.1)

Bestellmöglichkeiten

① ☎ **0831/511 67-0**
② Telefax 0831 / 511 67-1
③ Compuserve 100106,3111
④ T-Online/Btx: ★Game#
⑤ ✉ Game It! - 87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,- frei
Vorkasse / Scheck / Bankeinzug DM 6,90, ab DM 250,- frei

Preise Stand 14.6.96 - * = *noch nicht verfügbar am 14.6.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preissenkung* **H** = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 8 = ÖSch
Versandkosten wie Deutschland
Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt.

Game It!

Spiel des Monats Juli:

Olympic Games
64,95*

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Cyberia 2	69,95
Das schwarze Auge 3*	39,95
Die Siedler 2	69,95
Elisabeth 1	79,95
F1 Manager 96	69,95
Martini Racing*	24,95
Master of Orion 2*	79,95
Warcraft 2	69,95
Warcraft Data	24,95
Wing Commander 4	89,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!
7th Guest 19.95 H
Advanced Destroyer Sim. 12.95
Advanced Tactical Fighter 12.95
Alone in the Dark 1 19.95
Amored Fist 29.95 N
Apache Longbow light 19.95
B 17 19.95
Battle Isle 1+Data1&2 19.95
Battle Isle 2+Data 29.95 P
Betrayal at Krondor 19.95
Bioforge 29.95 N
Bitmap Brothers Compilaton 19.95
Brett Hull Hockey 29.95
Caesar 1 19.95
Campaign 19.95
Campaign 2 19.95
Chaos Engine 24.95
Creature Shock 19.95 H
Daedalous Encounter 22.95
Darkseed 19.95

Preisaktion!

Civilisation 2000	69,95
Comm. & Conq.	74,95
Jagged Alliance	29,95
US Navy Fighter	29,95
Wing Comm. 3	29,95

Dawn Patrol 29.95
Der Clou Plus 29.95
Der Planer & Extra Data 19.95
Dune 2 29.95 H
Elite Plus 24.95
F 117 A 19.95
F 19 Stealth Fighter 22.95
FIFA Soccer Classic 29.95
Flashback e. 22.95
Flight of the Intruder 12.95
Formula 1 GP 29.95
Goblins 1+2 19.95
Gobblins 3 19.95
Hand of Fate 22.95
Hardball 4 29.95
Harrier Jump Jet 19.95
High Command 19.95
Indiana Jones 4 29.95 N
Indy Car Racing 19.95
Jagged Alliance dt. 29.95 P
Jurassic Park 19.95
Kings Quest 5 22.95
King's Quest 6 19.95
Kyrandia 3 19.95
Lands of Lore 22.95
Leisure Suit Larry 1 e 22.95
Lemmings Bundle 29.95 N
Links Golf e. 22.95
Little Big Adventure 29.95
Magic Carpet Plus 29.95
Manic Karts 29.95
Maniac Mansion 2 29.95
Mega Traveller 1 19.95
Mega Traveller 2 19.95
Monkey Island 1 24.95 N
Monkey Island 2 24.95 N
Nascar Racing 22.95
NHL Classic 24.95
NHL 95 Classics 29.95
Noctropolis 29.95 H
North & South 12.95
Pacific Islands 19.95
Patriot 19.95
PGA Golf Classic 29.95
Pirates e. 22.95
Police Quest e. 22.95
Police Quest 4 19.95
Populous2/Powermonger 29.95
Privateer 29.95
Railroad Tycoon 19.95
Rebel Assault 29.95 H
Red Baron 22.95
Return to Zork 29.95
Sam & Max 29.95
Shadow of the Comet 24.95
Sherman M4 12.95
Silent Service 2 19.95 H
Sim City enhanced 19.95 H
Sim Life Classics 29.95
Simon the Sorcerer 1 29.95
Space Hulk 29.95
Space Quest 1 22.95
Space Quest 4 19.95
SSN 21 Seawolf 29.95
Street Fighter 2 22.95
Strike Commander 29.95
Stunt Driver 19.95
Syndicate plus 29.95 H
System Shock 29.95 H
Team Yankee 19.95
TFX 29.95
Theme Park 29.95
Tornado 19.95
Ultima 1+2 Classic 29.95 H
US Navy Fighters 29.95 P
US Navy Fighters Data dt. 9.95
Vortex: Quantum Gate 29.95
Walls of Rome 19.95
War in the Gulf 19.95
Wing Armada 29.95
Wing Commander 2 29.95 H
Wing Commander 3 29.95 P
Wolfpack 24.95 N
X-Wing + Mission 29.95 N

CD ROM

1942 PAW Gold* 34,95 N
3D Lemmings 79,95
3D Ultra Pinball 39,95
5th Musketeer 59,95
11th Hour 59,95
Abuse 64,95
After Life* a.A.
AH 64 Longbow 79,95 H
Albion 74,95
Aliens 69,95
Amerika / Civil War 69,95
Ancient Empires* 74,95
Angel Devoid* 59,95
Anvil of Dawn 67,95
Apache Longbow 64,95
Arcade America 79,95
Arcade Classics 74,95
Ascendancy 49,95
Assault Rigs 64,95
Asterix 64,95
ATF US 79,95
Atripolis 2097* 69,95 N
Azraels Tear* 69,95 N
Aztec: Empire of Blood* a.A.
Bad Day on Midway 69,95
Bad Mojo 74,95 H
Baldies* 64,95
Batman Forever 79,95
Battle Bugs 39,95
Battle Cruiser 3000AD* 59,95
Battle Ground Ardennes* 64,95
Battle Ground Gettysburg* 64,95
Battle Isle 3 64,95
Battle Race* 64,95 P
Battles in Time 74,95
Beavis&Butthead 69,95
Bermuda Syndrom 79,95
Biing 64,95
Bleifuss 49,95 H
Buried in time 74,95
Burning Steel 4 39,95
Caesar 2 72,95 H
Capitalism 69,95 H
Carribbean Disaster 64,95
Carriers at War Compilation 69,95
Carrier Strike Force 74,95
Championship Manager 2 59,95
Chessmaster 4000 Win95 67,45
Chewy 29,95
Chronomaster 67,95
Civil War General* a.A.
Civilisation 2000 69,95 P
Civilisation Net 79,95
Claim to Power 79,95
Clayfighter 2* 79,95
Combat Air Patrol 54,95
Comic Zone 54,95
Commanche + Data 39,95
Command & Conquer 74,95 P
Command&Conqu. Data 24,95 H
C & C 1 + Data 94,95 P
Command Aces of t.Deep 69,95
Conqueror 1086 AD 69,95
Conquest of t. New World 79,95
Cronicles of the Sword* 74,95
Crusade 39,95
Crusader No Remorse 74,95
Cyber Judas* 74,95 N
Cyberia 2 69,95
Cybermage 74,95
Cyberspeed Win95 74,95
D 79,95
Daggerfall* 79,95
Darker 74,95
Das Amt 39,95
Das schwarze Auge 1 24,95 N
Das schwarze Auge 2 24,95 N
Das schwarze Auge 3* 39,95 N
Deadline 34,95
Deadly Skies* 74,95
Death Gate* 69,95
Deathkeep AD&D* 64,95
DefCon 5 74,95
Der Druidenzirkel 64,95
Der Planer + Data 19,95
Der Planer 2* 69,95
Der Seelenturm 64,95
Der Reeder 39,95
Descent 2 74,95
Descent 2 Mission Builder* 37,95
Destruction Derby 84,95
Die Fugger 2 74,95 H
Die Siedler 29,95
Die Siedler 2 69,95
Dime City 77,95
Dschungelbuch 3.5 44,95
Duke Nukem 3D 74,95
Dungeon Keeper* 77,95
Earthsiege 2 79,95
Earthworm Jim 2+1 64,95
Earthworm Jim Win95 62,95
Ecco the Dolphin 54,95
Effenbergers Fußballman.* 69,95
Elisabeth 1 79,95
Elite 3 77,95
Endorfun 54,95
Euro Stars '96 a.A.
Evocation 69,95
F 1 Manager 96 69,95
Fantasy General 64,95
Fast Attack 64,95
FIFA Soccer 96 74,95 H
Firefight* 54,95 N
Fighter Duel 69,95
Flight of t. Amazon Queen 39,95
Flugsim's siehe Sonderfeld
Formula One GP 2* 94,95
Frankenstein 79,95
Gabriel Night 1 19,95
Gabriel Night 2 dt. 84,95
Games Cheats 27,95
Gene Wars* 74,95

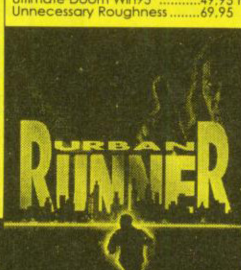
Golf siehe Sonderfeld
Gone Fishing 64,95
Grand Prix Manager 79,95
Hardball 5 74,95
Harpoon 2 Deluxe MM 72,95
Harvester* 89,95
Hattrick (Ikarion) 72,95
Heroes o Might&Magic 49,95
Hexen 49,95
Hexen Mission Disk 29,95 N
Hugo 3 64,95
I have no mouth but I must* 74,95
Imperum Romanum 74,95
Indy Car Racing 2 59,95
Jewels of the Oracle 79,95
Jonny Bazookatone 64,95
Judge Dredd 79,95
King's Quest 7 34,95
Kingdom of Magic 69,95
Klik & Play 79,95
Leisure Suit Larry 1-6 59,95
Lion - Löwensimulation 54,95
Loadstar 74,95
Lost Admiral 2 74,95
Lost Eden 69,95
Lucas Arts Class. Simulations 24,95 P
Lucas Arts Class. Advent. 24,95 P
MAG 69,95

Lösungshefte ab DM 14,95

Magic the Gathering* 82,95
Marco Polo 59,95
Martini Racing* 24,95 N
Master of Magic 34,95
Master of Orion 2* 79,95
Mechwarrior 2 dt. 69,95 H
Mech 2 Data Disc 39,95 H
Mechwarrior 2 + Data 79,95 H
Metal Lords* 77,95
Micro Machines 2 44,95
Millenia* 59,95
Mission Critical 69,95
MK 3 Win95 64,95 N
Monopoly 54,95
Monty Python's Waste 69,95
Moto X* 69,95
Myst dt. 64,95
Mystic Midway 39,95
NBA Jam Tournament 79,95
NBA Live 96 74,95 H
Need for Speed 74,95 H
Normality 74,95 N
NHL Hockey 96 74,95 H
Offensive* 79,95
Olympic Games 64,95 H
Olympic Soccer* 64,95 H
Orionburger* 64,95
Panic in the Parc* 74,95
Panzer General 2 64,95 H
PBA Bowling* 49,95
Petko* 64,95
Perfect General 2 69,95
Perfect General 2 Missions 44,95
Phantasmagoria 77,95
Pinball 95 49,95
Pinball Dreams Deluxe 69,95
Pinball Illusions 56,95
Pinball Mania 54,95
Pinball Wizard 2000 59,95
Pirates! Gold 34,95
Pitfall Win95 69,95
Pole Position 79,95
Police Quest SWAT 69,95 H
Pool Champion Win95 64,95
Power Play Hockey* 59,95
Pro Pinball:The Web 49,95 H
Psycho Pinball 64,95
Putty Squad* 69,95
Quest for Glory Collection* 64,95 N
RAN Soccer 69,95
RAN Trainer 2 69,95
Raven Project* 57,95
Rayman 59,95
Rebel Assault 2 edA 67,95 H
Rebel Assault 2 kD 79,95
Renegade 2* 54,95 N

Return Fire* 64,95
Revolution X* 79,95
Riddle of Master Lu 69,95
Ridge Racer* 54,95
Ripper 74,95
Rise of the Robots 2 79,95
Rivers of Dawn 64,95
Safecracker* 69,95
San Franc. PD Homicide* a.A.
Santa Fe Mysteries* 64,95
Schleichfahrt* 74,95
Scorched Planet* 64,95

Sensible GO* 59,95
Sensible World of Soccer 49,95 H
Shadoan* 79,95
Shanghai Great Moments 79,95
Shannara 69,95
Shellshock 69,95
Shivers 74,95
Shock Wave Win95* 69,95
Silent Hunter 69,95
Silent Steel 49,95
Silent Thunder 79,95
Sim City 2000 Collection. 82,95 H
Sim Isle 69,95
Sim Tower 69,95
Sim Town 64,95
Simon 2 + T-Shirt 64,95
Skunny 49,95
Soccer Stars 96* 64,95
Space Bucks 64,95
Space Hulk Win95* 74,95 N
Space Marines 74,95
Space Quest 6 74,95
Space Trader Win95* 59,95 N
Spycraft* 79,95
St. Thomas 49,95
Star Control 3* a.A.
Star Gate 44,95
Star Trek siehe Sonderfeld
Star Wars Collection 49,95
Steel Panthers Limited Ed. 64,95
Stonekeep 79,95
S.T.O.R.M.* 74,95 N
Strike Base 59,95 P
SU 27* 69,95
Super Bubsy Win95 74,95
Super Street Fighter 2* 54,95
T-MEK* 74,95
Talisman 69,95
Tank Commander 69,95
Teamchef 79,95
Tekwar 72,95
Tempest 2000 59,95
Terminator Future Shock. 69,95
Terror Trax* 44,95
Terra Nova 69,95
TFX 2000 Eurofighter 79,95
Tie Fighter SVGA 59,95
Tiny Troops* 64,95
The Dark Eye 74,95
The Dig e. 64,95
The Dig dt. 69,95 N
Think-X* 37,95 N
This means War! 69,95
Thunderhawk 2 74,95
The Hive 59,95
Thomas Blauer Adler 79,95
Tilt 52,95
Time Commando* 69,95 N
Time Gate:Knight's Chase 44,95
Toonstruck* a.A.
Tomcat Alley* 49,95
Top Gun 39,95
Torin's Passage 77,95
Total Distortion* 74,95
Track Attack* 79,95
Transport Tycoon Deluxe. 79,95
Trivial Pursuit 74,95
Trophy Fishing 79,95
TV Karriere 39,95
Twisted Metal Win95* 59,95
UEFA Champion League 49,95
Ultimate Doom Win95* 49,95 N
Unnecessary Roughness 69,95



Urban Runner* 59,95
Vikings* a.A.
Virtual Karts 79,95
Virtual Pool 69,95
Vollgas 49,95
War College (UMS3)* a.A.
Warcraft 1* 39,95
Warcraft 2 69,95 H
Warcraft 2 Data 24,95 H
Warcraft 2 + Data Bundle 89,95 H
Warhammer 67,95
Warhammer Dark Crusader 59,95 N
Warhawk Win95* 59,95
Wayne Gretzky NHLPA All St. 74,95
Werewolf vs. Comanche 69,95
Wetlands 54,95
Wing Commander 3 79,95
Wing Commander 4 89,95
Wolf - die Simulation 69,95
Woodruff 62,95
World Cup Compilation 59,95
Worms 59,95 H
Worms Data: Reinforcem. 29,95 H
Worms + Data Bundle 87,95 H
WWF Wrestlemania 79,95
Z* 69,95
Zork: Nemesis 74,95 H

Star Trek

Star Trek 2 24,95
Star Trek JR enhanced 79,95
Deep Space 9 69,95
Klingon 69,95 N
Next Generation e. 64,95
Next Generation dt. 64,95
Omnipedia e. 74,95
Technical Manual 89,95
Audio Clips je 29,95
(Motion Picture, Virtual Reality, Next Generation)

Golf

Bernhard Langer Golf 54,95
Sensible Golf 49,95
PGA Tour Golf 96 74,95
PGA Tour Scenery je 29,95
Links 386 + 2 Plätze 69,95
Platz Castle Pines 49,95
Platz Cog Hill 49,95
Platz Devil's Island 49,95
Platz Mauna Kea 49,95
Platz Pelican Hill* 49,95
Platz Pinehurst* 49,95
Platz Prairie Dune 49,95
Platz Riviera 49,95
Platz Troon North 49,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!
Airbus 2 (Win95)* 69,95
Flugsimulator 5.1 e 79,95
Flugsimulator 5.1 dt. 94,95
FS 5.1 e. + Paris + New York 99,95
FS 5 Designer Win* 69,95
FS 5 Flight Shop 79,95
FS Pre-Flight 44,95
FS Final Approach 5.0 44,95
FS Schiratti Commander 59,95
4 x Aircraft Collections je 49,95
RENO 4 (500 Scen.) 24,95
Europe 1 54,95
Europe 2 59,95
Mitte, nördl. Mittelgeb. 44,95
Nord-/Ostsee, HH 44,95
Rheinland, Ruhrgebiet 44,95
Frankfurt, Hessen 44,95
Berlin, Mitteldeutschl. 44,95
Süddeutschland 44,95
Südwestdeutschland 44,95
Moving Map 2.0 69,95
Multimedia München 2 49,95
4 x Österreich je 44,95
Britische Inseln 44,95
Karibische Inseln 44,95
Madrid 44,95
Hong Kong 44,95
Japan+Karibik+Hawaii 69,95

Sammelausgaben

ACES Collector's Edit. 64,95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers
Combat Classics 2 29,95
F19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2
Combat Classics 3 69,95
Campaign, Gunship 2000, Historyline 1914-1918
Games Volume 3 24,95
Monkey Island 2, Black Gold, Super Soccer, Rings of Medusa, Logo
Games Volume 4 24,95
Battle of Britain, Tiebreak, Spirit of Adventure, Eco Phantoms
Games Volume 5 24,95
Zak McKraken, Mad TV, Lollypop, Traders, Lords of Doom
Lucas Arts Air Combat 39,95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
Made in Germany 39,95
Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2
Megapack 3 69,95
The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex: Quantum Gate, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeman Projet Turbo
Megapack 4 79,95
Panzer General, Dragon Lore, Warriors, Orion Conspiracy, Dawn Patrol, Tornado+Data, Aegis, Empire Soccer 94, Space Ace, Black Knight
Megapack 5 79,95
Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance
Mile High Club 76,95
Wing Commander, Wing Commander Academy, F14, Mig 29, Jet Fighter II, Megafortress, ATAC, Heroes of the 357th
Sim Box 24,95
Mad TV, Der Planer, RAN-Trainer
Strategy Masters 79,95
Chessplayer 2150, Cohort, Merchant Colony, Populous, Spirit of Excalibur
Westwood Compilat. 69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Zusammen gekauft = gespart

C & C 1 + Data	94,95
Warcraft 2+Dat.	89,95
Worms+Data	87,95

Multimedia

Auf dem Nil nach Ägypten 64,95 N
Entdecke das Land der Pharaonen
Bei den Walen 64,95 N
alles über die Meeressäuger: Videos, Fotos, Tonaufnahmen
Beckenbauer 49,95
Deutschlands Fußballegende auf CD
D Info 2.0 39,95
neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95
Distant Suns 139,95
Das Desktop Planetarium, realistische Darstellung des Nachthimmels von 4713 vor Chr. bis 10.000 nach Chr., 9100 Sterne und 450 Galaxien, 1500 digitalisierte Weltraumfotos
Encarta World Atlas e. 99,95
Indes mit 1 Mio. Ortsnamen, Satelitenaufnahmen von 52 Städten mit Details ab 10 Meter Größe, 450 Statistiken, 3000 Farbbilder, 4000 Soundclips
Forrest Gump 59,95
3 CD's mit dem kompletten Soundtrack, Filmausschnitten, Interviews und Vielem mehr
Fußb. WM Lexikon 1930-1994. 49.95
Grolier Science Fiction e 69,95
4000 Artikel rund um Bücher, Filme und Fernsehen zu Thema Science Fiction
Hawking: kurze Gesch. d. Zeit 79,95
Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen
Keller's Musikkatalog 34,95
Das aktuelle Lieferprogramm der Musikindustrie umfasst 110.000 Tonträger und über 380.000 Einzeltitel, Kurzinfos über Interpreten, Komponisten, Dirigenten und Musikrichtg.
Lexikon des intern. Films 119,95 N
Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos
Meyers Wunder d. Körpers 169,95
Eine aufregende und anschauliche Reise ins innere des Körpers, für Kinder und für Erwachsene gleichermaßen geeignet
Meyers Flaggschiff des Königs 129,95
Auf 450 Bildschirmseiten wird ein Flaggschiff des 18. Jahrhunderts detailreich beschrieben
Music Central 96 e. 89,95
8000 Musiker Biographien, 60.000 Alben, 50 Soundclips, über 2100 Fotoportraits etc.
MTV unplugged 49,95
Nachschlagewerk, enthält über 70 Musiker, seltene Filmaufnahmen und Fotos von mehr als 50 unplugged-Sendungen
NTV Jahresrückblick 95 39,95
alle wichtigen Ereignisse des Jahres 1995 aus einer kompetenten, auf Deutschland zugeschnittenen Quelle
RTL Samstag Nacht 39,95
Voodoo Lounge 49,95
Selbst die Stones waren überrascht, was mit Multimedia möglich ist

Offensiv Fußballmanager

lizensiert durch die Vereine:
Bayern, HSV, Fortuna, Schalke
je 49,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks

Alfa
Twin Box 34.95
Automatisches Umschalten oder gleichzeitiges Benutzen von zwei Joysticks an einem Port.
Commander pro Joystick 99.95 N
Thunder Analog Joystick 34.95 N
CH Products
Throttle Pro 169.95
Flightstick 69.95 P
Flightstick Pro 119.95 P
Virtual Pilot 149.95
Virtual Pilot Pro 169.95
Pedals+Nascar Rac. light. 99.95
Pedals Pro 179.95
Gravis
Gamepad 29.95
Analog 34.95
Analog Pro 44.95
Thunderbird 79.95
Firebird 99.95
Grip + 2 Game Pads* 149.95
2 Joysticks und 4 Pads (mit 8 Knöpfen) können gleichzeitig angeschlossen werden. Pads sind unter Win95 sogar programmierbar
Logitech
WingMan light 44.95
WingMan analog 64.95
WingMan extreme 79.95
Warrior* a.A.
Microsoft
Sidewinder 1.0 59.95
Sidewinder Pro 84.95
Sidewinder Pro+Fury 109.95
Thrustmaster
TM XL Action Control 59.95
TM FCS Flight 2 119.95
TM F16 Flight 239.95
TM Weap. Contr. 2 179.95
TM Form. T2 Lenkr. 229.95

Soundkarten

Ultrasound ACE 169.95
Ultras. Plug&Play 229.95
SB 16 VE IDE Plug&P. 169.95
SB 32 Plug&Play 259.95
SB AWE 32 Plug&Play 359.95
Yam. Wavetable Upgrade 199.95



Fun Page

rattenscharf!

Ja, Ihr habt richtig gelesen, wir sind megarattenscharf, und zwar auf Euren besten Shoot! Wir wollen Eurer lustigstes oder kuriosestes Urlaubsfoto. Vielleicht habt Ihr den alten Herrn geknipst, wie er gerade krampfhaft versucht, auf einen Elefanten zu klettern. Oder wie wär's mit einem völlig verbrannten Hintern (wir nehmen auch andere Körperteile *grins*)? Kurz: Alle Sehenswürdigkeiten pronto an:

PC Spiel, „Fotosession", Postfach 1870, 37258 Eschwege

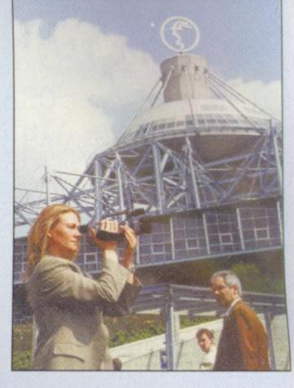
Was nun für Euch bei der Sache rausspringt? Naja, erst mal machen wir das natürlich völlig eigennützig, denn irgendwie müssen wir uns ja den finsteren Redaktionstag erhellen! Aber nach langem Hin- und Herüberlegen sind wir zu dem Schluß gekommen, Euch doch nicht ganz leer ausgehen zu lassen:

1. Preis: Ein großes Software-Überraschungspaket
2. - 6. Preis: Je ein Jahresabo der PC Spiel



Einsendeschluß ist der 9. September 1996, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen! Und jetzt Achtung – wenn's Spaßvögelchen kommt!

HANNOVER 28.8.–1.9.1996
CeBIT HOME ELECTRONICS



Das große Messeereignis in Hannover: CeBIT! In diesem Jahr gibt's zum erstenmal zusätzlich die CeBIT HOME. Und da geht's dann vor allem um Unterhaltungselektronik, sprich: Games, Games, Games! Außerdem wird Informationstechnik und Telekommunikation zur Schau gestellt. Natürlich werden wir von PC Spiel uns für Euch dort umschauen und über die neuesten Neuigkeiten brandaktuell berichten. Vielleicht sehen wir uns ja auf dem Messegelände in Hannover vom 28. August bis 1. September sogar?

Federation – Zukunftsvision im Weltraum





Strapse auf dem Strip

Hereinspaziert in die Glamour-Welt von Las Vegas. Im Zockerparadies von Nevada erwartet Euch ein amouröses und amüsantes interaktives Game, bei dem nicht nur einarmige Banditen, sondern auch langbeinige Bunnies Spielgefährten sind. Telstar hat die Vegas Girls auf den Strip geschickt.

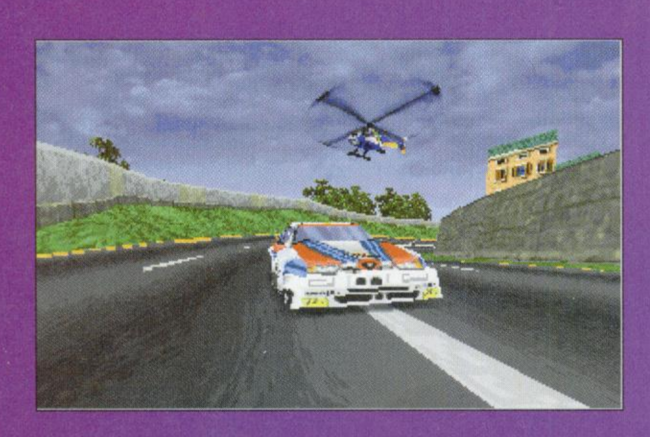
Gedreht in München, „abgedreht" in Deutsch

In PC Spiel, Ausgabe 3/96, war Antje „gespannt auf die deutsche Version." Die helle Freude, die bei ihr aufkam, bezog sich noch auf die englische Originalausgabe von *Gabriel Knight – The Beast Within* aus der Werkstatt von Sierra On-Line. Nun liegt die komplett deutsche Fassung des Film-Adventures vor, die so manch neuere Zielgruppe zu verwöhnen droht. Denn: Die Story ist 1:1 von der Mutter übernommen; der Ort des Geschehens ist München, Sprachausgabe und Texte sind auf deutsch – und zwar echt „abgedreht"!



Wer sich die Story um den Schreiberling Gabriel und Freundin Grace sechs Disketten lang reinzieht, wird nicht unbedingt selbst zum Werwolf, aber vielleicht hilft es, wenn man die Sache zum Abschluß bringen möchte, den Fall zu lösen.

Bemerkung: Diese Scheiben sind ein Hit!

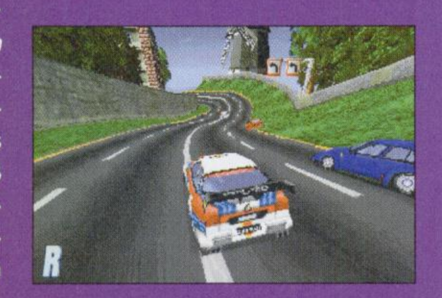


PC-Bildschirm als Rennstrecke

Für Fans von rasanten Computerspielen gibt es jetzt eine neue Silberscheibe: Anläßlich des 25jährigen Jubiläums als Sponsor im Autorennsport (1971–1996) hat **Martini** die CD-ROM **Martini Racing** aufgelegt.

Per Mausklick läßt sich eine schnelle Runde durch die Martini-Racing-Geschichte drehen – auf Fotos und Videos sind die Höhepunkte in Formel 1, Endurance, Rallye, Formel-1-Powerboat und DTM 1995 dokumentiert. Dazu gibt es aktuelle Infos zum Martini-Racing-Team bei der ITC 1996.

Wer da ein Kribbeln im Bleifuß verspürt, kann das Racing-Spiel starten und mit dem original DTM-MARTINI-Racing-Alfa gegen den Computer kämpfen. *Bleifuß* – (siehe PC Spiel, Ausgabe 1/96) – Anbieter *Virgin* stellte sein Spielkonzept zur Verfügung. Anders ist hier nur, daß drei echte Rennstrecken, Lindburg, Sunbeach Hill oder Palmtown befahren werden können. Wer sich für den Sieg belohnen oder für die Niederlage trösten lassen will, dem sei ein Boxenstopp im virtuellen Martini-Racing-Fanshop empfohlen, wo das passende Racing-Outfit vorgestellt wird. Zu beziehen ist die heiße Scheibe zum spottbilligen Preis von *29 DM* bei *Bacardi GmbH, Spitalerstraße 16, 20095 Hamburg, Tel.: 040/339500, Fax: 040/33950214.*







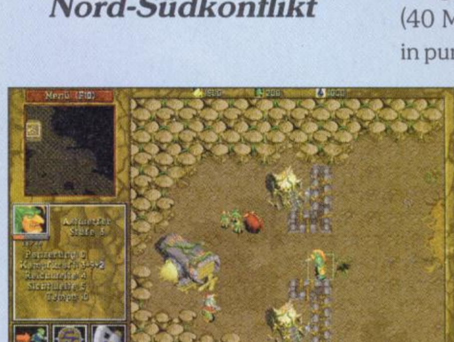
World Class Decathlon – Kampf um Medaillen



Civil War General – historischer Nord-Südkonflikt

Nachwuchs angekommen

Publisher **Blizzard** hat einen neuen Sprößling in der Familie der Warcrafts. Mit **Warcraft II – Beyond the Dark Portal** ist eine Zusatzdisk zum umjubelten „Vater" gezeugt worden; klein im Preis (40 Mark), aber schon ein Großer in puncto Strategie-Gameplay.



Der Neue knüpft nahtlos an die Story von *Warcraft II – Tides of Darkness* an und bietet 24 ganz neue Szenarien, die in zwei Stories eingebunden sind. Obwohl der Kleine gerade einmal ein paar Wochen alt ist, kann er aber schon richtig laufen!

Die Catz kommen

Neues Futter für Freunde virtueller Tiere: **P.F. Magic**, die bereits mit ihren virtuellen Desktophunden für Begeisterungsstürme sorgten, haben das PC-Bestiarium um eine neue Tierrasse erweitert. **Catz** heißt das neue Produkt und spricht, wie der Name schon vermuten läßt, besonders die Feliden-Fans an. Genau wie bei *Dogz* erhält man per Download einen Adoptionskit, aus dem man gegen Zahlung einer geringen Registriergebühr eines der fünf jungen Kätzchen unter seine Obhut nehmen kann. Das digitale Schmusetier fristet von da an sein Leben auf dem heimischen Desktop, wo es wächst und gedeiht und bei entsprechender Fürsorge des Besitzers einen eigenen Charakter entwickelt. Die virtuellen Catz bringen noch eine ganzen Satz mehr Desktopspielzeuge mit sich als die Dogz, damit man sein Vieh bei Laune hält. Grafik, Animation und AL-Engine wurden noch mal weiterentwickelt, und Katzenfreunde sollten sowas unbedingt haben. Aber selbst für die hartgesottensten Kleinvieh-Hasser gilt: Wer das nicht cool findet, ist klinisch tot.

Info & Adoptionskit: HTTP://WWW.PFMAGIC.COM

CYBERXPERIENCE

Nikie-Nacki

Barcelona, olé! Das iberische Softwarehaus **az multimedia** kommt uns gar spanisch vor (na ja, vielleicht auch eher französisch ...), hat man doch das Hauptaugenmerk beim Spiel **CyberXperience** auf die Sexy-Hexies gelegt und um verschiedene Schauspieler ein interaktives Game gebastelt.

So beschäftigt sich die Story von CyberXperience mit Nikie, einer Dame, die in einer geheimen Station auf dem Jupiter festgehalten wird. Man will ihre sexuelle Lust genetisch wegoperieren (per Gehirn- oder Unterwäsche?).

Die Aufgabe des Spielers ist klar: Er soll Nikie helfen, ihre Sexualität zurück in den Body zu bringen und sich selbigen recht genau betrachten, um ja nichts zu verpassen. Na dann, immer richtig hinschauen ...




Zuschauen ist Silber,
Spielen ist Gold!
100
Atlanta 1996
OLYMPIC SOCCER
OLYMPIC GAMES
US GOLD
Atlanta '96 – die besten Sportler der Welt haben sich Jahre auf die Olympischen Spiele vorbereitet. Die 40 Entwickler von Silicon Dreams auch.
Das Ergebnis: 100% Fun, unterstützt durch extrem flüssige 3D-Grafiken in Echtzeit und verschiedene Spielmodi. Fernsehreife Kameraperspektiven, super Soundtracks und echte Stadiongeräusche sorgen für eine eindrucksvolle Live-Atmosphäre. Das Spielgeschehen bei Olympic Soccer wird von Johannes B. Kerner (SAT1 / ran) mit rund 2.000 verschiedenen Sätzen kommentiert.
Bis zu 8 Spieler ermitteln simultan in den Olympic Games unter 15 Disziplinen ihr Gold.
Alle Logos sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber
© 1996 U.S. GOLD Limited. Alle Rechte vorbehalten.
KMF, Hamburg
PC CD-ROM
PlayStation
SEGA SATURN

PC-Games

PC-Games	CD
Abuse (dt.)	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife *	74,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Alien Trilogy *	89,99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
Ancient Empires (dt.) *	79,99
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Arcade Amerika (dt.) AKTION!	49,99
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.) *	79,99
Bad Mojo (dt.)	69,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.) *	79,99
Battle Arena Toshinden (dt.) *	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Battle Race *	69,99
Bazooka Sue *	89,99
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99
Biing! (dt.)	69,99
Bleifuß – Screamer	59,99
Blown Away (dt.)	89,99
Caesar 2 (dt.)	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95) *	79,99
Chronicles of the Sword (dt.) *	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Comm.& Conquer 1 (dt.)	69,99
Comm.& Conquer 1 (SVGA, dt.) *	99,99
Comm.& Conquer 2 (dt.) *	99,99
Comm.& Conquer Mission Disk (dt.)	29,99
Congo	79,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Corpse Killer *	79,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Judas *	79,99
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	99,99
Deadline *	39,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Deathkeep AD&D *	79,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destruction Derby	99,95
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Schlümpfe (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,95
Duke Nukem 3D	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce	79,99
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Ecco the Dolphin	59,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Euro '96 England (dt.)	69,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
Fantasy General	69,99
Fast Attack (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,99

PC-Games	CD
Firefight *	59,99
Flight	49,99
Flight Unlimited (dt.)	59,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.) *	99,99
Fritz 4 (Schach)	139,99
FS Flugsimulator 5.1 (dt.)	119,95
FS Scenery Europe 2	69,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gearheads (dt.) *	49,99
Gender Wars (dt.) *	79,99
Gene Wars (dt.) *	89,99
Grand Prix Manager (dt.)	89,99
Hardline *	69,99
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Hugo	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Kingdom of Magic (dt.)	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Lost Eden (dt.)	79,95
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Mag! (dt.)	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Manic Karts	39,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
Maximum Surge *	79,99
Maxx (dt.) *	79,99
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
Myst (dt.)	69,95
NBA Live 96	89,99
Need for Speed Special Ed.(dt.)	89,95
NHL Hockey '96	89,95
Normality Inc. (dt.)	79,99
Offensive (dt.)	79,99
Olympic Games *	69,99
Olympic Soccer *	69,99
Orion Burger *	69,99
Panzer General 2 – Allied General	69,99
Per.Oxyd PC 3,5":	49,95
Petko (dt.) *	69,99
PGA European Tour Golf	89,99
Phantasmagoria (dt.)	99,99
Pinball 95 (Maxis)	49,99
Pole Position (dt.)	89,99
Police Quest SWAT	79,99
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Rayman (dt.)	79,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99
Renegade 2 – Jacob's Star *	59,99
Return Fire (dt.) *	79,99
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99
Ridge Racer *	59,99
Ripper (dt.)	79,99
Road Rash *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	49,95
Schleichfahrt (dt.) *	89,99
Sens. World of Soccer Euro Ed.	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shell Shock (dt.)	79,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (Win 95)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Space Academy *	79,99
Space Bucks (dt.)	69,99
Space Hulk – The Blood Angels *	89,99
Speed Haste	59,99
Spud (dt.) *	69,99
Spycraft	89,99
Star Trader (dt.) *	69,99
Star Wars Collection: *Rebel Assault, X-Wing, Star Wars Screen Saver*	59,99
Steel Panthers (dt.)	79,95
Stefan Effenbergs: Der Coach *	79,95
Stonekeep (dt.)	85,00
S.T.O.R.M. (dt.) *	89,99
Strike Base (dt.) *	59,99
Syndicate Wars (dt.) *	89,99
Teamchef (dt.)	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
TFX EF 2000 (dt.)	85,00
The Dig (dt.)	79,99

PC-Games	CD
The Hind *	69,99
Think-X (dt.) *	39,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.) *	79,99
Tilt	59,99
Time Commando (dt.) *	89,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	79,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	79,99
Total Control (dt.) *	49,99
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99
Track Attack (dt.)	79,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.) *	85,00
Virtua Fighter *	i.V.
Virtual Corporation incl. Mikro (dt.)	49,95
Virtual Snooker	79,99
Vollgas – Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Warhammer – Dark Crusader *	69,99
Warhammer – Im Schatten ... (dt.)	69,99
Warplanes 2 *	109,99
Westwood Comp.: *Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Witchaven 2	69,99
World Rallye Fever	69,99
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
Z *	79,99
Zork Nemesis (dt.)	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
1942 – Pacific Air War Gold	39,95
1944 – Across the Rhine (dt.)	29,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces over Europe	19,99
Albion (dt.)	29,99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99
Apache Longbow (dt.)	39,99
Armored Fist (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs *	19,99
Battle Team 1 (dt.)	19,99
Battle Team 2 (dt.)	29,99
Beneath A Steel Sky	19,95
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Break Thru! (Tetris-Variante)	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Carrier Strike Force & Dawn Patrol *	39,99
Championship Manager 2 (dt.)	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Der Druidenzirkel (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	29,99
Der Seelenturm (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	29,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
Evolution – Humans 3 (dt.)	29,99
Extreme Pinball	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Goblins 3	19,99
Hattrick! (Ikarion Platinum) *	29,99
Hexen AKTIONSPREIS	49,99
Hexen Mission Disk *	29,99
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Hollywood Pictures	29,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.) *	29,99
IndyCar Racing	19,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Inferno (dt.)	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches (dt.)	9,99
Kings Quest 6	19,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Lands of Lore (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 3 (All New World)	39,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Magic Carpet 2 (dt.)	39,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	39,95
Maximum Road Race (dt.)	29,99
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	79,99
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99
Nascar Racing	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Novastorm	29,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Perfect Sports: *Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup*	29,99
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pirates Gold (dt.)	39,95
Pole Position (dt.) PC 3,5":	39,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Privateer	29,95
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Sim City Enhanced (dt.)	19,95
Sim Box: *Der Planer, Mad TV, ranTrainer*	29,99
Space Quest 4	19,99
Star Trek: Final Unity Ltd. Ed.	29,99
Star Trek: Judgement Rites	29,99
Strike Commander	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
T.F.X.	29,99
Theme Park (dt.)	29,99
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95
US Navy Fighters (dt.) *	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Virtual Pool	29,99
WarCraft: Orcs and Humans	39,99
Wing Commander 2	29,95
Wing Commander 3 (dt.) *	35,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99
Around Atlanta	49,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
Dogz – der Pausenhund	29,99
D-Route	29,95
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Flug der Voyager (dt.)	69,99
Formel 1-Lexikon	39,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
Lindenstraße	49,00
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Quest for Fame – Aerosmith	89,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Klingons	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.1 (10 Anw.progr.!!!)	79,99

Lernsoftware

Lernsoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 79,99
Die Schildkröte und der Hase	69,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	109,99
Ravensburger: Bitte nicht stören!	89,99
Ravensburger: El Roy+Technokäfer	89,99
Ravensburger: Meine Traumburg	89,99
Ravensburger: Verkehrte Welt	89,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör

Multimedia-Zubehör	
CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt)	99,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Joysticks	
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog	35,00
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Spaceball Avenger	229,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Wizzard Pinball Controller	79,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Mäuse / Trackballs	
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
Logi TrackMan Vista	99,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Lösungsbücher	
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Creature Shock	19,95
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Dungeon Master 2	19,95
Legend of Kyrandia 3	19,95
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1 und 2	14,80
Star Trek: Next Generation	14,80
Stonekeep	19,95
System Shock	19,95
The Dig	14,80
WarCraft 2	39,80
Wing Commander 4	14,80

Video CD's für MPEG / CDI

Video CD's für MPEG / CDI	
James Bond Coll. (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Frolics	29,99
Star Trek – Treffen der Gen.	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Sony Playstation

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Adidas Power Soccer	99,99
Alien Trilogy	89,99
Battle Arena Toshinden 2 *	99,99
Descent	89,99
International Track & Field *	99,99
Need for Speed	89,99
Resident Evil *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Wing Commander 3 (dt.)	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Trading Cards				
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Booster Pack	Eiszeit	15 K.	dt.	5,49
Allianzen *		12 K.	dt.	4,99
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Renaissance		8 K.	dt.	3,49
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102





Flying Saucer – Verfolgungsjagd im UFO

Bleifuß 2 kommt zum Winter



Kaum war der erste Teil draußen, da machten sich die Programmierer von **Virgin** bereits an **Bleifuß 2**. Eine erste spielbare Version des Rennspiels verspricht mehr als nur ein Update. Sechs neue Tracks, vier völlig neue Autos, umfangreichere Schwierigkeitseinstellungen, Tag-und-Nacht-Rennen-Option, spezielle Wettereffekte, Rückspiegel, Hügel für Sprünge, Zweispieler-Modemfunktion, eine Sechsspieler-Netzwerkfunktion und eine komplett neue 3D-Grafikengine sind die herausragenden Features des zweiten Teils. Übrigens: Der erste Teil läuft leicht modifiziert auch unter dem Titel *Martini Racing*.



Grüß mir die Sonne

SPOTLIGHT

Ein interessantes Win-95-Add-On-Produkt für Microsofts **Flightsimulator 5.0a – 5.1** – kommt aus dem sonnigen Süden. Die italienische Softwarefirma Lago, die bereits mit Zusatzdisks wie *Scenery Italy for ATP* auf sich aufmerksam machte, bietet jetzt für ca. 90 DM (empf. VK) den **Schiratti Commander** an, der in Verbindung mit dem FS5 optisch und spielerisch neue Akzente setzt. Es handelt sich dabei um zwei Sceneries (Budapest und Neu Delhi) und eine Sammlung von Utilities: So können u.a. jetzt alle Karten von installierten Szenarien auf den Bildschirm gebracht und deren Informationen aufgerufen werden, eine Zoom-Funktion ist ebenfalls enthalten, und das ganze erfreut in SVGA mit einer Auflösung von 640 x 480 bis 1280 x 1024. Alle Karten können ausgedruckt werden. Routen werden einfach per Mausklick auf den Navaid geplant, der SC mißt dabei automatisch alle Distanzen. Neue Sceneries lassen sich auf einfachste Art am Bildschirm selbst erstellen. Der Clou: Werden zwei PCs über die serielle Schnittstelle, Modem oder Ethernet verbunden, agiert der erste PC als Tower, der alle Flugzeuge verfolgt, die von den anderen PCs geflogen werden. Der Flugverkehr wird dann über den Tower abgewickelt, der mit den Flugzeugen in „Funkverbindung" steht.
Vertrieb: Rushware



A Fork in the Tale – Polyesteranzüge in der Parallelwelt

Spaß am PC...

... das verspricht **Vision Entertainment** mit ihrer **Ist-ja-irre**-Reihe. Drei CDs zum Thema Schwachsinn, Blödsinn und Unsinn sind bereits auf dem Markt. Zum großen Teil handelt es sich dabei um DIN-A4-Poster mit kleinen Grafiken und blöden Sprüchen in den Formaten .cdr, .eps und .wmf. Die Teile sind für knapp 30 DM bei obiger Firma unter der Rufnummer 0841/955980 zu bestellen.



Wissenswertes zur Astronomie

Flug der Voyager heißt der neueste Titel aus dem **Egmont Verlag**. Diese Multimedia-CD bietet alle relevanten Infos zum Thema Astronomie. Dabei stehen 50 Minuten Videoclips, 200 Fotografien, detaillierte Beschreibungen von Planeten und eine Menge Antworten auf dem Spielplan. Das Teil ist zur Zeit im Handel.



Clif Danger – neues Jump'n' Run-Futter

Zork Nemesis spricht deutsch

Der Adventure-Knaller **Zork Nemesis** wurde kürzlich speziell für den deutschen Markt angepaßt. Eine komplett deutsche Textgestaltung sowie Sprachausgabe sollen jetzt auch Computerspieler ohne Fremdsprachenkenntnisse durch die Welt von Zork führen. Softwarehersteller **Sunflowers**, auch bekannt für Übersetzungen von *Simon the Sorcerer 2* und *Urmels Film-Studio*, trug einen nicht zu verachtenden Teil zur Übersetzung bei.

Ausritt auf dem Drachen

Ein Shoot'em-Up der klassischen Art kommt im September in unsere Gefilde. **Dactylus** heißt das Teil bei dem Ballerspaß für jedermann angesagt.

Yarin, der Held des horizontal scrollenden Games, wagt einen Ausritt auf einem Drachen in insgesamt fünf haarigen Levels, in denen die quarknasigen Gegner reihenweise in Orpheus' Unterwelt geschickt werden.



Zwischen den einzelnen Levels erhält der Spieler mittels 3D-Video-Sequenzen ein kurzes Briefing.

Das Game aus dem Hause **CDM** überzeugt durch superbe Balleraction, die mit passenden Grafiken und Sounds im Fantasystil ausgestattet ist.

Summer-Time Play-Time !

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action | 2: Simulation | e : engl. Spiel
3: Adventure | 4: Sport | e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel | 6: Geschickl. | d : komplettdeutsch
7: Sammlung | 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CROSS
Computersystems GmbH

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

Titel			
11 Hour	d	3	59.-
Abuse	d	1	66.-
Adams Family Pinball	d	1	64.-
ADI Kinderlernprogramme	d		a.A.
Afterlife *	e/d	3	79.-
AH-64D Longbow	d	2	84.-
Airbus A 320 II*	d	2	74.-
Alien Trilogy *	e/d	1	84.-
Alone in the Dark Trilogy	d	3	66.-
Ancient Empires*	d	8	84.-
Angel Devoid	e/d	8	65.-
Anvil of Dawn	d	5	74.-
Arcade Amerika	d	1	79.-
Assault Rigs	e/d	1	65.-
A.T.F. X-Fighters	d	2	79.-
Atripolis 2097 *	d	3	69.-
Azrael's Tear*	d	3	69.-
Bad Day on Midway	e/d	3	74.-
Bad Mojo	d	3	69.-
Baldies	d	2	65.-
Baphomets Fluch*	d	3	74.-
Battle Arena Toshinden*	d	1	69.-
Battle Beast	e/d	1	89.-
Battle Cruiser 3000 A.D.	d	2	64.-
Battle Ground Ardennes	d	2	69.-
Battle Ground Ghettisburgh*	d	2	79.-
Battle Isle 3	d	8	69.-
Battle Race	e/d	1	65.-
Bioforge Gold	d	3	89.-
Bleifuß	e/d	2	49.-
Blood & Magic	e/d	8	79.-
Blown Away	d	3	79.-
Burning Steel 4	e/d	8	45.-
Braindead 13	d	3	64.-
Caesar 2	d	8	77.-
Chronicles of the Sword	d	3	74.-
Civilisation 2	d	8	79.-
Civil War General *	d	8	84.-
CivNet	d	2	55.-
Colony Wars 2492	d	8	55.-
Comix Zone	d	1	49.-
Command & Conquer SVGA*	d	8	88.-
Command & Conquer 1	d	8	79.-
Command & C. Mission	d	zus	29.-
Congo	e/d	1	69.-
Crusader - No Remorse	d	2	65.-
Cyberia 2	d	1	74.-
Cybermage Darkl. Awakened	d	1	65.-
Cyberjudas	e	3	79.-
Daggerfall *	d	5	79.-
Dark Forces 2 *	e	1	89.-
Das Schwarze Auge 3*	d	3	44.-
Deadline	e/d	2	39.-
Death Gate *	d	2	69.-
Deathkeep (Win95)*	e	1	69.-
Der Planer 2*	d	2	74.-
Destruction Derby	e/d	1	85.-
Diablo *	d	2	79.-
Die Fugger 2	d	2	74.-
Die Hard Trilogie *	e/d	1	89.-
Die Siedler 2	d	8	69.-
Discworld	d	3	74.-
Dungeon Keeper *	d	3	79.-
Earthsiege 2 (WIN 95)	d	8	79.-
Earthworm Jim 1 & 2	d	1	65.-
Ecco the Dolphin	d	1	51.-
Elisabeth 1*	d	2	89.-
ESPN Extreme Games	e/d	1	55.-
Evocation	d	3	69.-
F1 Grand Prix 2 *	d	2	99.-
F1 Manager 96	d	2	74.-
Fantasy General *	d	8	69.-
Fast Attack	d	1	66.-
FIFA Soccer 96	d	4	65.-
Firefight *	e/d	1	64.-
Football Pro	e/d	4	79.-
Gabriel Knight 2	d	3	84.-
Gender Wars *	d	1	77.-
Gene Machine *	e/d	3	59.-
Gene Wars*	d	8	84.-
Golden Gate Killer (WIN CD)	d	3	69.-
Grand Prix Manager	d	2	55.-
Hardball 5	e/d	2	79.-
Hardline*	e/d	1	59.-
Heart of Darkness *	d	2	87.-

CD SPIELE

Titel			
Hexagon Kartell *	d	2	99.-
Hexen Win 95	e/d	1	69.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	49.-
Hexen Mission CD	e/d	1	29.-
Hugo 3	d	1	65.-
Indy Car Racing II	d	2	69.-
Into the Void *	d	8	77.-
Kick Off 96' *	e/d	4	59.-
Kingdom of Magic	d	3	74.-
Mad TV 2 *	d	2	79.-
Magic the Gathering *	d	8	88.-
Manic Karts	e/d	2	33.-
Martini Racing *	d	2	29.-
Master of Orion 2 *	d	8	86.-
Mechwarrior II + Mission	d	1	79.-
Mechwarrior II Mission	d	zus	39.-
Monopoly	d	8	55.-
Moto X*	e/d	1	79.-
NBA Live '96	d	4	79.-
Need for Speed Special *	d	2	79.-
NHL Hockey 96	d	4	79.-
Normality	d	3	74.-
Offensive	d	8	79.-
Olympic Games	e/d	2	69.-
Olympic Soccer	e/d	2	69.-
Panzer General II (W95)	e/d	8	69.-
Pax Imperia 2 *	d	8	79.-
PGA European Tour Golf 96	e/d	4	79.-
PGA Tour Golf 96'	e/d	4	79.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	84.-
Phantasmagoria 2 *	e/d	3	89.-
Pole Position	d	2	89.-
Police Quest V SWAT	e/d	3	75.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation, Saturn und CD-i. Unseren **Gesamtkatalog** erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Händleranfragen erwünscht !

Titel			
Power Play Hockey	e/d	4	59.-
Pro Pinball The Web (Win95)	d	2	55.-
Quake *	e/d	1	89.-
Rayman	d	1	49.-
Rebel Assault 2	d	1	84.-
Renegade 2	e/d	1	59.-
Ripper	d	3	79.-
Schleichfahrt *	d	2	84.-
Shell Shock	d	2	65.-
Silent Hunter	d	2	69.-
Silent Thunder	e/d	2	79.-
Simon the Sorcerer 2 + T-Shirt	d	3	65.-
Simon the Sorcerer 1&2+Shirt	d	3	84.-
Space Hulk 2*	e/d	1	79.-
Spud *	d	3	65.-
Spycraft	e	3	69.-
Star Trek A Final Unity	d	2	74.-
Star Trek Klingeons	e/d	3	69.-
Stonekeep	d	7	84.-
S.T.O.R.M.	e/d	2	74.-
Syndicate Wars*	d	2	84.-
Terra Nova	d	1	79.-
Tie Fighter (SVGA)	d	1	77.-
Tilt	d	2	55.-
Time Commando*	e/d	1	75.-
This Means War !	d	8	74.-
Thunderhawk 2	d	2	69.-
T-MEK *	d	1	79.-
Top Gun - Fire at Will	d	2	49.-
UEFA Champions League	d	4	49.-
Urban Runner *	d	2	69.-
Viking Conquest*	d	1	69.-
Virtua Fighter PC *	e/d	1	77.-
Virtual Snooker	e/d	4	79.-
Vollgas	d	3	59.-
War College	d	8	64.-
War Hawk (W95)	e/d	2	59.-
Warhammer Dark Crusader *	e/d	1	65.-
Wing Commander 4	d	1	99.-
Witchhaven 2 *	e	1	89.-
Worms	d	1	66.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-

Angebote

Titel			
7th Guest	e/d	3	19.-
Alone in the Dark 1	d	3	22.-
Ascendancy	d	2	55.-
Beneath a Steel Sky	d	2	19.-
Betrayel at Krondor	e/d	3	24.-
Bureau 13	d	3	19.-
Caesar 1	e/d	2	25.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Creature Shock	d	1	24.-
Cyberia	e/d	1	39.-
Dune II	d	3	29.-
F1 Grand Prix 1	e/d	4	39.-
Fade to Black	d	1	29.-
Fields of Glory	d	8	29.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	39.-
FX Fighter	e/d	1	33.-
Gabriel Knight	e	3	24.-
Goblins 1 & 2	d	3	24.-
Goblins 3	d	3	24.-
Hand of Fate	d	2	33.-
Hi-Octane	e/d	2	29.-
History Line 1914-1918	d	2	25.-
Indy Car Racing	e/d	2	24.-
Island Casino	e	sam	39.-
Kings Quest 7	d	3	35.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	25.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Magic Carpet & Hidden Worlds	d	1	29.-
Magic Carpet 2	d	1	44.-
Maniac Mansion 2	d	3	33.-
Master of Orion	d	8	29.-
Monkey Island 2	d	3	10.-
Nascar Racing	d	1	24.-
NHL Hockey 94	e/d	4	29.-
NHL Hockey 95	e/d	4	29.-
Raptor 1-3	e/d	1	29.-
PGA Tour 486 Classic	d	8	29.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Police Quest 4	d	3	24.-
Railroad Tycoon deluxe	e/d	2	39.-
Rüsselsheim	d	3	25.-
Sam & Max	d	3	35.-
Simon the Sorcerer 1	d	3	29.-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	24.-
Star Trek Judgement Rites	d	2	24.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Themepark	d	8	29.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	29.-
US Navy Fighter + Data CD *	d	2	29.-

CD-Bundles

Titel			
DSA Schwarze Auge Bundle (Das Schwarze Auge 1, 2 und 3)	d	3	79.-
Command & Conquer Bundle (Command & Conquer 1 + Ausnahmezustand))	d	8	99.-
Mega Pack 5 (10 Top Games)	e/d	1	79.-
Duke Nukem Bundle (Duke Nukem 3D + Level CD)	e/d	1	99.-
Lucas Classic Adventures (MI 1, Zak Mc Kracken, Loom, Maniac Mansion 1, Indy 3)	d	3	39.-
Lucas Top Adventures (Monkey Island 2, Day of the Tentacle, Indy 4: Atlantis)	d	3	49.-

Wir führen alle Lösungsbücher vom Hint Shop !
je Heft nur **14.90**

Hardware

Artikel	Preis
Action Replay MK4 V4.3	149.-
Soundblaster 16 Value IDE	169.-
Soundblaster 32 PNP IDE	269.-
Soundblaster AWE 32 PNP IDE	399.-
Yamaha DB-50 XG Wavetable	199.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Gravis Analog Pro / durchsichtig	49.-
Gravis Eliminator Game Card	39.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Grip Pads (2er)	65.-
Gravis Grip Gamesystem+NHL / WWF	159.-
Logitech Wingman Extreme	89.-
Sidewinder 3D Pro	89.-

Unsere Spiele des Monats:

Dungeon Keeper *
Halten Sie sich die Helden vom Leibe !!
Netzwerkfähig bis 7 Spieler !
Komplett deutsch nur **79.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Duke Nukem 3D Level CD
Über 100 neue Level
Anleitung deutsch nur **29.-**

DSA 3 *
Das Schwarze Auge 3
Schatten über Riva
Komplett deutsch nur **44.-**

Urban Runner *
Der Sierra-Krimi zum Sonderpreis !
Komplett deutsch nur **69.-**

Crusader - No Remorse
Cybermage Darklight
FIFA Soccer 96
Komplett deutsch je nur **65.-**

Wing Commander 3 *
Bioforge *
Hattrick Platinum *
Komplett deutsch je nur **33.-**

Duke Nukem 3D
The DIG
Zork Nenesis *
Komplett deutsch je nur **79.-**

Chronicles of the Sword
Riddle of Master Lu
Shannara / Z*
Komplett deutsch je nur **74.-**

Conquest of the New World
Descent 2
Descent 2 Mission Builder 39.-
Anleitung deutsch je nur **75.-**

Warcraft 2 79.-
Expansion-CD 29.-
Die Schlacht um Azeroth geht weiter.
Komplett deutsch zus.nur **99.-**

Scenariomania
350 Warcraft 2, 89 Command & Conquer, 62 Descent Level, 34 Städte Sim City 2000
Komplett deutsch nur **25.-**

F1 Grand Prix 2 *
Thrustmaster T2 & F1 GP 2 nur 299.-
komplett deutsch nur **99.-**

Rayman Top Gun
Euro Action Soccer
Top-Spiele im Angebot !!
Komplett deutsch je nur **49.-**

Quake*
Der Nachfolger in SVGA ist fertig !
Auslieferung vor. 05.08.96
Jetzt bestellen !
komplett englisch nur **89.-**

Offensive BVB
Borussia Dortmund
Managen, Trainieren und Spielen !!
Komplett deutsch nur **79.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 16.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen !

Strike Base

Max Design (*Oldtimer* und *Burntime*) vermeldet etwas Neues: **Strike Base** soll ein actiongeladenes Ballergame mit strategischem Inhalt werden. Vier verschiedene Fahrzeuge sind teilweise gleichzeitig durch eine dreidimensionale Umgebung zu steuern. Die Grafik soll dabei eine Mischung aus drei unterschiedlichen Grafikroutinen sein: 3D-Vektor, Bitmaps und Voxel. Strategische Elemente kommen bei der Plazierung von Wegpunkten sowie bei der Auswahl von Fahrzeugen und Aufrüstung der Waffensysteme zur Geltung. Reine Action-Fetischisten werden in den 15 Missionen kaum eine Überlebenschance haben. Strike Base wird in Deutschland exklusiv von Bomico vertrieben und soll zusammen mit der Vollversion von **Burntime** für ca. 80 DM über die Theke gehen. Im nächsten Heft erfahrt Ihr Näheres.

Der grafische Aufbau erinnert auf den ersten Blick an Terminal Velocity

Die Panzer sehen etwas „niedlich" aus



Rasante Flugmanöver stehen auf dem Programm

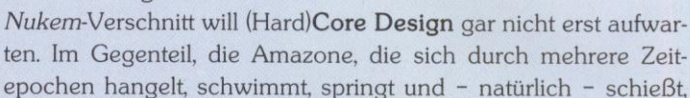


SPOTLIGHT



Heroes of Might and Magic 2 – heiße Schlacht mit Render-Wahnsinn

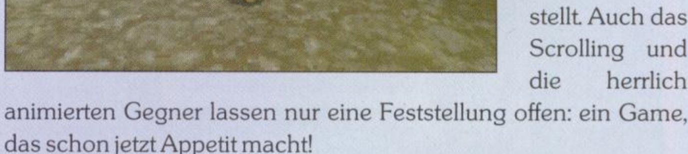
Frauensache



Mit einem blassen, sexlastigen *Duke-Nukem*-Verschnitt will (Hard)**Core Design** gar nicht erst aufwarten. Im Gegenteil, die Amazone, die sich durch mehrere Zeitepochen hangelt, schwimmt, springt und – natürlich – schießt, könnte der ganz große Treffer werden!

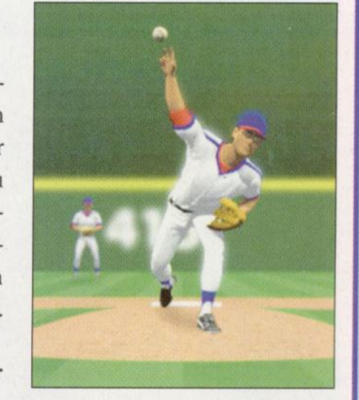
Tomb Raider, so heißt das 3D-Action-Adventure, ist wesentlich von Frauen (für Frauen?) programmiert worden, so Centregold-Sprecher Vincent Pargney. Das Leveldesign sieht sehr ordentlich aus, die Aktionen sind flüssig, die Backgrounds hervorragend detailliert dargestellt. Auch das Scrolling und die herrlich animierten Gegner lassen nur eine Feststellung offen: ein Game, das schon jetzt Appetit macht!





Verlosung

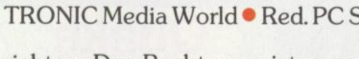
Eins, zwei, drei – und Du bist dabei!



Sierra On-Line bringt das Blut der Baseball-Fans zum Kochen. Mit der grafisch wie spielerisch überzeugenden Vorstellung von **Baseball Pro '96 Season** hat die Company ein ganz heißen Schläger im Feld! Allgemein kann man mit amerikanischen Sportarten an unseren Ufern eigentlich nur stranden. Aber gerade die „Brennball"-Variante boomt zur Zeit in Deutschland – und genau diese Entwicklung hat dazu geführt, daß auf diese Art von sportlicher Betätigung am PC großes Augenmerk gelegt wurde. Dieses Produkt ist nicht nur bloße Action, nein, man kann auch Manager spielen, die üblichen Mannschaftsaufstellungen vornehmen, sich eine eigene Liga basteln oder gar ein historisches Team auf den Pitch bringen. Es ist also alles drin, was der Fan vom Baseball erwartet. Das einzige, was fehlt, sind Hot Dogs, Popcorn und klebrige Ice Cream ...

Und das Beste: Weil wir und Sierra so nett sind, können **drei unserer Leser** die Pixelkeule **gratis** schwingen. Eure Einsendungen solltet Ihr auf einer frankierten Postkarte bis zum 15. 08. 96 an die

TRONIC Media World • Red. PC Spiel • Stichwort: Baseball • Hessenring 32 • 37269 Eschwege



richten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter des TRONIC-Verlags und der Firma Sierra dürfen nicht teilnehmen.

80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!



TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Bestell-Service
Claudia Schott
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

JA liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus Ihrem Angebot an die folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

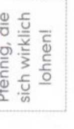
Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Datum, Unterschrift







TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
abonnement-Service
Anja Frieß
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



▶ Surfen Sie im Internet, stöbern Sie in Datenbanken, Zeitschriften und Foren, kommunizieren Sie rund um den Globus. Testen Sie uns, was das Zeug hält! Jetzt sofort. Wir erlassen Ihnen die erste Monatsgebühr, außerdem schenken wir Ihnen 10 Freistunden online sowie unsere Zeitschrift "CompuServe Entdecken".

So melden Sie sich an:

▶ Legen Sie die beiliegende CD-ROM ein.

▶ Rufen Sie SETUP.EXE im Verzeichnis MAGAZIN\CSERVE\WINCIM\DISK 1 auf. Und los geht's.

Ihre Vertragsnummer:	GRMPCSPIEL
Ihre Seriennummer:	281165

CS 1213-1

▶ Natürlich können Sie jederzeit entscheiden, ob Sie bei uns Mitglied bleiben. Aber Sie werden sehen: Es lohnt sich. Für nur US$ 9,95* monatlich plus 5 Freistunden (US$ 2,95** für jede weitere Stunde) bietet CompuServe wirklich eine ganze Menge.

▶ Probleme bei der Anmeldung? Tel: 0130/114678

▶ Noch technische Fragen? Rufen Sie an unter:

D	Tel: 0130/864643	Fax: 089/6657 - 8008
CH	Tel: 1553179	Fax: 071/6667240
A	Tel: 0660/8750	Fax: 0049/89/6657-8008

▶ Brauchen Sie unsere Software auf Diskette?
Wählen Sie: D: 0130/3732, CH: 1557286, A: 0660/5056.

*entspricht ca. DM 15,00 / SFR 12,50 / ÖS 105 (abhängig vom Tagesumrechnungskurs)
**entspricht ca. DM 4,50 / SFR 3,50 / ÖS 31 (abhängig vom Tagesumrechnungskurs)

▶ Hier ein paar ganz heiße Adressen, die Sie sich unbedingt anschauen sollten. Schnuppern Sie doch mal rein!

▶ Für Spielefans:

FIND SPIELE	Finden Sie alles zum Thema Spiele
GO DEUSPIEL	Deutsches Computerspiele Forum
GO PCPLAYER	PC Player Forum
GO AWAY	WorldsAway/virtuelle Chat-Welt
GO HOTGAMES	Die heißesten neuen Spiele
GO GAMAPUB	4 Foren mit über 40 Spieleherstellern
GO GAMBPUB	bieten neue Versionen, Updates,
GO GAMCPUB	und Diskussionsplattformen
GO GAMDPUB	für Spielefreaks

Info und Entertainment:

▶ GO KINOLINE	Kinoforum
GO BUENAVISTA	Walt Disney Forum
GO MUSIK	Das interaktive Musikmagazin
GO DSPORT	Internationales Sport Forum
GO TELEFON	Deutsche Telefonauskunft
GO CITYLIFE	City- und Lifestyle Forum
GO TICKETWORLD	Kartenbestellung für Popkonzerte
GO VWD	Finanzdienstleistungen

Internet:

▶ GO GERINTERNET	Deutsches Internet Forum
GO OURWORLD	Mitglieder Homepages

http://www.CompuServe®.de

PCS 8/96

hefte

PC Spiel
- ☐ 3/95 .... **5,00 DM**
- ☐ 4/95 ☐ 5/95 ☐ 6/95
- ☐ 7/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 .... **je 9,80 DM**
- ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95
- ☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96
- ☐ 4/96 ☐ 5/96 ☐ 6/96
- ☐ 7/96 .... **je 7,50 DM**

ASM Special
- ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26
- ☐ 27 ☐ 28 .... **je 14,80 DM**

PC Spiel SPECIAL
- ☐ 1/95 inkl. 2 CDs
- ☐ 1/96 ☐ 2/96
- ☐ 3/96 .... **je 14,80 DM**

in'side online
- ☐ 1/96 ☐ 2-3/96
- ☐ 4-5/96 ☐ 6-7/96 .... **je 5,00 DM**

- ☐ IMM Megapack 95 .... **70,00 DM**
- ☐ ISH Megapack 95 .... **40,00 DM**
- ☐ IMM-EXTRA Megapack 95 .... **30,00 DM**
- ☐ PC Spiel Megapack 95 .... **50,00 DM**
- ☐ Multimedia-Paket .... **50,00 DM**

cd-roms & software

- ☐ Lands of Lore .... **39,95 DM**
- ☐ Star Trek 25th .... **29,95 DM**
- ☐ Hand of Fate .... **39,95 DM**
- ☐ Falcon 3.0 .... **29,95 DM**
- ☐ Two in One 7th Guest und Dune .... **29,95 DM**
- ☐ Perfect Pinball .... **24,95 DM**
- ☐ Megapack 3 .... **88,00 DM**
- ☐ Megapack 4 .... **88,00 DM**
- ☐ Ufo & Master of Orion .... **39,95 DM**
- ☐ Dogfight .... **24,95 DM**
- ☐ Sim City enchanced .... **29,95 DM**
- ☐ Buzz Aldrin's Race into Space .... **19,95 DM**
- ☐ Flight of the Intruder .... **12,95 DM**
- ☐ Stunt Driver .... **12,95 DM**
- ☐ Ambush .... **12,95 DM**
- ☐ Al Unser Jr., Arcade Racing .... **29,90 DM**

Porto/Verpackung (Inland 6 DM, Ausland 16 DM) bzw. NN-Gebühr 9 DM; Bestellungen über 200 DM nur per Vorauskasse (Scheck, Überweisung, bar) oder gegen Nachnahme.

- ☐ Der Seelenturm .... **29,95 DM**
- ☐ Goblins 3 .... **24,95 DM**
- ☐ Master of Magic .... **24,95 DM**

Chris Hülsbeck CDs
- ☐ Soundfactory .... **33,95 DM**
- ☐ Rainbows .... **30,95 DM**
- ☐ Turrican .... **31,95 DM**
- ☐ To be on top .... **29,95 DM**

PC 3,5
- ☐ Heimdall 2 .... **24,95 DM**
- ☐ Syndicate .... **30,00 DM**
- ☐ Lost in time .... **14,95 DM**

Software
- ☐ Online Shareware .... **29,95 DM**
- ☐ Kreativpreis CD .... **29,95 DM**
- ☐ Multimedia-Boxen .... **55,00 DM**
- ☐ Mouseburger .... **39,95 DM**

Gesamtbetrag ________ **DM**

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung sämtlicher Artikel erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. In Packs angebotene Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Zahlungen in Postwertzeichen können nicht angenommen werden.

JA ich will das PC-Spiel-Abo!

PCS 8/96

☐ **abo**
12 Ausgaben (jederzeit kündbar) innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für 80 DM (europäisches Ausland für 95 DM / Übersee auf Anfrage)

☐ **freundschaftswerbung abo + prämie**
mind. 12 Ausgaben, das Abo verlängert sich automatisch, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird; die Prämie (Triple Action Vol. 6) geht an unten stehende Adresse

☐ **geschenkabo** Rechnung geht an untenstehende Adresse

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Datum / Unterschrift ✗

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

✗

(Datum,Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

ich bekomme das abo:
(man kann sich nicht selber werben!)

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Datum / Unterschrift ✗

Die Abo-Prämie wird nach Bezahlung der Rechnung versendet. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe.

gewünschte zahlungsweise

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

☐ Gegen Rechnung – zahlbar innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt
(Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten)

Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.:



Hilfe gesucht!

Wer hat den ultimativen Lösungsweg zum neuesten Adventure? Oder ein paar richtig interessante Tips für den neuesten Strategiehammer? Ein Cheat für das neue Ballergame, den bisher noch niemand kennt? Eure Tips und Kniffe können richtig Geld wert sein, denn die PC Spiel sucht freie Autoren, die Lösungen und Cheats zu aktuellen Spielen geschrieben haben und diese gerne veröffentlichen möchten.

Wer etwas aus diesem Bereich zu bieten hat, kann sich unter folgender Adresse mit der Redaktion in Verbindung setzten:

TRONIC Verlag
Red. PC Spiel
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege

oder per E-Mail an

redaktion.pc-spiel@tronic.de

Also, ran an die Tastaturen, Lösung einhacken und ab an die PC Spiel!



Hier sollte sich die Heft-CD befinden. Wenn sie fehlt, wenden Sie sich bitte an den TRONIC-Verlag.



Dies ist das Einlegeblatt für die Rückseite der CD-Box

Installations-hinweise

Mit unserem neuen Windows-Menü ist die Heft-CD noch übersichtlicher geworden. Um sofort loszulegen, müßt Ihr nur folgendes tun:

- Nehmt die CD aus der Schutzhülle und legt sie in das CD-ROM-Laufwerk Eures Computers;
- Startet Windows und vom Programm-Manager aus (*Datei/Ausführen...*) oder mit Hilfe des Datei-Managers die Programmdatei SETUP.EXE aus dem Hauptverzeichnis der CD.
- Ihr könnt daraufhin zwischen einer vollständigen und einer benutzerdefinierten Installation wählen. Wenn Ihr bereits einmal die Programme "Video für Windows" und "Autodesk Animation Player" auf Eurer Festplatte eingerichtet habt, könnt Ihr getrost gleich die benutzerdefinierte Installation auswählen, dort auf die Neueinrichtung der genannten Programme verzichten, und alles geht noch ein wenig schneller.
- Anschließend schlägt das Installationsprogramm ein Verzeichnis auf Eurer Festplatte vor, in das die während der Präsentation benötigten Arbeitsdaten der Heft-CD kopiert werden können. Natürlich könnt Ihr Laufwerk und Pfad für die Anlage dieses Verzeichnisses durch Neueingabe nach Belieben ändern.
- Bei der Installation wird außerdem im Programm-Manager eine Programmgruppe mit dem Namen "Tronic Multimedia" eingerichtet. Sie enthält das Sinnbild, mit dessen Hilfe (Doppelklick) das PC-Spiel-Menüprogramm gestartet wird.
- Weitere Hinweise zur Installation und zum Betrieb der Heft-CD bekommt Ihr, wenn Ihr das Icon "PC Spiel Lies mich" anklickt.

Konfiguration

Für den Betrieb des Windows-Menüprogramms wird ein PC benötigt, der dem MPC2-Standard (Multimedia-PC) genügt. Das heißt, die Ausstattung Eures PCs muß wenigstens folgende Komponenten enthalten, damit alles wie vorgesehen funktioniert:

- **486er Prozessor;**
- **4 MB RAM;**
- **SVGA-Grafikkarte;**
- **Maus;**
- **mindestens 3,5 MB freie Festplattenkapazität;**
- **Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk;**
- **MS-DOS ab Version 5.0;**
- **Windows ab Version 3.1;**

Außerdem sollte unter Windows eine Grafikauflösung mit mindestens 256 Farben gewählt werden. Für optimale Ergebnisse werden wenigstens ein 486DX2-Prozessor, 8 MB RAM und eine HiColor-fähige Grafikkarte empfohlen.

DOS-Installation

Sollte Euer Rechner den beschriebenen Anforderungen nicht genügen, dann könnt Ihr auf ein einfaches DOS-Installationsprogramm ausweichen, das ebenfalls auf der CD enthalten ist. Aus dem Hauptverzeichnis der CD heraus startet Ihr es von der DOS-Kommandozeile mit dem Befehl

START

Alles weitere wird am Bildschirm erklärt. Für den Betrieb des DOS-Installationsprogramms genügt ein Rechner mit folgender Konfiguration:

386SX/25, 2 MB RAM, Maus, CD-ROM-Laufwerk, DOS ab Version 5.0

Achtung: Trotzdem ist es möglich, daß Demos oder Shareware-programme, die mit Hilfe des DOS-Installationsprogramms oder des Windows-Menüs installiert oder gestartet werden, höhere Anforderungen an den Rechner stellen!

Copyrights, Shareware

Die Programme auf der PC-Spiel-CD unterliegen zum größten Teil den Copyrightbestimmungen der jeweiligen Hersteller. Bitte informiert Euch in den mitgelieferten Dokumentdateien über die zu beachtenden Bestimmungen. Shareware zum Beispiel ist Software, die vor dem eigentlichen Kauf kostenlos getestet werden darf. Wollt Ihr ein solches Programm auch nach Ablauf der in der Dokumentation vereinbarten Testphase weiter benutzen, dann w eine Registrierungsgebühr an die jeweiligen Hersteller fällig.

Bei P

Sollte die CD wider Erwarten nicht nktionieren, tauschen wir sie selbstverständlich um. Schickt uns die D einfach zusammen mit einer genauen Fehlerbeschreibung zu. Legt bitte außerdem Informationen über die Ausstattung und Konfigurati Eures Rechners und die genaue Typenbeschreibung des eingeset n CD-ROM-Laufwerks bei. Auch bei anderen Problemen, die die Heft-CD betreffen, helfen wir gerne weiter:

TRONIC-Verlag
PC Spiel
Postfach 1870
37258 Eschwege

Stellt aber bitte sicher, daß es sich tatsächlich um Fehler der CD handelt. Wir prüfen die Lauffähigkeit der enthaltenen Demos und Sharewareprogramme auf mehreren Rechnern, können aber keine Garantie dafür übernehmen, daß sie mit jeder Rechnerkonfiguration lauffähig sind. Auch für Fehler dieser Programme können wir keine Verantwortung übernehmen. Bei Problemen mit einzelnen Programmen wendet Euch bitte an die jeweils genannten Hersteller oder Anbieter.

Windows at its best

Der Kampf der Systeme geht weiter, und Windows 95 scheint sich auch auf dem Spielemarkt immer besser durchsetzen zu können. Die meisten DOS-Spiele laufen ja schon problemlos unter dem neuen Betriebssystem, doch scheint auch die Spieleindustrie voll auf das Wunderkind von Microsoft ein auch die Shareware-Autoren finden immer mehr Gefallen an dem neuen Betriebssystem. Wer sich im Net umschaut, wird bald der Meinung sein, daß DOS am Aussterben ist. Doch es gibt auch immer wieder angenehme Abwechslungen, was die Shareware Clif Danger anschaulich beweist.

Fragen und Einsendungen zur CD-ROM solltet Ihr an folgende Adresse richten:

TRONIC-Verlag
Red. PC Spiel
z. H. Arndt Grass
Hessenring 32
37269 Eschwege
oder per E-Mail an
cdrom.pc-spiel@tronic.de

Mit einer allgemeinen Schutzverletzung verabschieden sich für diesen Monat

Arndt

und die PC-Spiel-Redaktion

Highlights der PC-Spiel-CD-ROM

Demos



Demo versetzt Euch selbst in das Cockpit eines Jets und erlaubt somit einen ersten Einblick in die heiß umkämpfte Welt der Lüfte.

Blown Away

In dem interaktiven Spielfilm **Blown Away** von Magellan müßt Ihr in einer Mischung aus Logikspielen und Filmszenen versuchen, den unheimlichen Bombenleger außer Gefecht zu setzen. Mit dem interaktiven Demo könnt Ihr Euch schon einmal die Highlights dieses Games in Bild und Video anschauen.

Dogz

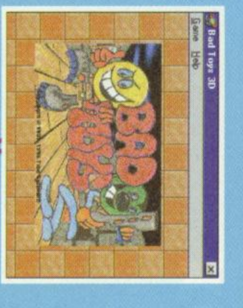
Nachdem wir bereits im Juni den interaktiven Bildschirmschoner **Dogz** von P.F.magic vorgestellt haben, gibt es



PC-SPIEL-CD 8/96







Shareware-Spaß
Bad Toys 3D
Clif Danger
Escape from Delirium
Ultizurk III
u.v.m.

Demos:
Advanced Tactical Fighters
Dogz
Phantasmagoria-2-Video
Virtua Fighter
u.v.m.

GAME-Line:
Faustus
The Corsar System
u.v.m.





PC-SPIEL-CD 8/96

TRONIC-Verlag · PC Spiel · Postfach 1870 · 37258 Eschwege

CD-Inhaltsverzeichnis 8/96

Chewy-3-Demo

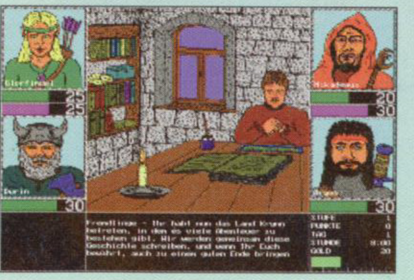
Der knuffige kleine Kerl, der von Daniel Schmidt mit Klik'n'Play programmiert wurde, hat in der neuesten Version nicht nur Labyrinthe von Punkten zu befreien, sondern auch Space-Levels u.v.m. zu bewältigen.

Collection of Art

In einer Wirtschaftssimulation müßt Ihr um ein riesiges Erbe kämpfen. Dazu ist nicht etwa Gewalt gefragt, sondern mehr künstlerisches Geschick. Wer mit dem Startkapital die beste Kunstsammlung aufbauen kann, gewinnt das Wettrennen und darf Jean Verdes beerben.

Faustus

Auf Erkundungstour durch ein phantastisches Land könnt Ihr bei **Faustus** von Gerd Gaebler gehen. Mit einer Gruppe



aus vier Personen – einem Elfen, einem Magier, einem Zwerg und einem Krieger – müßt Ihr das unbekannte Land erkunden.

Pastor 3D

3D-Games mal ganz anders präsentiert Nils Baer. Der Urvater alles Bösen versucht, sich in Eurer Kirche breitzumachen. Als religiöser Mensch versucht Ihr natürlich, dies zu verhindern.

SUICIDe DiskMag

Ein nett gemachtes Disk-Magazin präsentiert die SUICIDe Group. In diesem monatlich erscheinenden Disk-Mag findet Ihr Informationen zu vielen Themen rund um den Computer.

The Corsar System

Ein weiterer alter Bekannter der GAME-Line ist Marc Otzmann. Seine neueste Klik'n'Play-Kreation bietet wieder viel Ballerspaß für Freunde actionreicher Spiele.

Trucking

Durch den geschickten Einsatz von LKWs müßt Ihr Euch bei **Trucking** einen europaweiten Fuhrpark aufbauen. Neben viel Geschäftssinn und Strategie ist auch ein Quentchen Glück nötig, um an die Spitze der europäischen Transportunternehmen zu gelangen.

Tuckers Abenteuer 1

Logik ist auch bei dem Klik'n'Play-Spiel **Tuckers Abenteuer** von Frank Basner gefragt. In zehn Levels muß Tucker Diamanten einsammeln. Damit das nicht zu einfach wird, muß sich der fleißige Minenarbeiter durch eine Unzahl von Gängen arbeiten.

Werkstatt

Dirty Little Helper V2,1
Dr. Hardware Sysinfo 2.64
PV2.51
Gamers Help
Game Wizard
Terminate 4.0
Winzip 6.0

und jede Menge Patches

nun auch eine Demoversion für den deutschen Markt. Schaut Euch die kleinen Wuschel selbst einmal an.

DSA3: Schatten über Riva

In **Schatten über Riva** von Attic Software müßt Ihr die Küstenstadt Riva vor der Bedrohung durch die Orks retten. Einen ersten Einblick in die Welt des Schwarzen Auges könnt Ihr mit der Demoversion gewinnen.

Phantasmagoria-Video

Adventurefans mit Hang zum Horror dürfen sich die Hände reiben: An **Phantasmagoria 2** wird auf Hochtouren gearbeitet. **Exklusiv in PC Spiel könnt Ihr an dieser Stelle anschauen, was Sierra schon mal vorab zu dem brandheißen Knüller rausgerückt hat.**

Total Mania

Ein Strategieknüller mit vielen Actioneinlagen im Stil von Syndicate kommt von Domark. Bei **Total Mania** wurde die Menschheit von Robotern versklavt. In der Demoversion könnt Ihr schon einmal die ersten Levels unsicher machen.

Auf der Suche nach dem Ultimate Mix

Mit vielen HipHop-Einlagen unterlegt, bietet das Adventure **Auf der Suche nach dem Ultimate Mix** von Target gut gestaltete Comicszenen, in denen Ihr mit Eurer Spielfigur auf der Suche nach dem ultimativen HipHop-Stück seid. Mit dem Demo könnt Ihr Euch in den ersten Szenen umschauen.



Virtua Fighter (Win 95)

Sega beweist mit **Virtua Fighter**, daß auch ohne aufwendige Hardware schnelle Prügelspiele unter Windows 95 möglich sind. Wer seinen Mut ein wenig abkühlen möchte, sollte sich dieses Demo unbedingt anschauen.

World Rally Fever

Klein, kompakt und gefährlich sind die Karren von **World Rally Fever**. Fast jedes Mittel ist recht, um das eigene Gefährt als erstes ins Ziel zu bringen. Schnappt Euch doch einfach eines der Fahrzeuge und probiert das Spiel mit dem Demo selbst aus.

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Chefin vom Dienst
Heike Wiegand (wi)

Redaktion
Sandra Alter (sat), Arndt Grass (ag), Marcus Höfer (cus), Manfred Kleimann (M.K.), Thomas Morgen (tom), Thomas Richter (tri)

CD-Redaktion
Arndt Grass (ag)

Schlußredaktion
Helga Koch

Lektorat
Andrea Vonrhein-Stiller

Autoren dieser Ausgabe
Frank Fischer, Antje Hink (ah), Andreas Lober (al), Ralf Nebelo (rn), Rainer Scheer, Wolfram Späth, Matthias Steinwachs, Heiner Stiller (hs), Michael Suck (msu), Martin Wehnert, Nico Winkelhaus

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Comics
Matthias Neumann

Titel
Normality © 1996, Gremlin Interactive

Layout
Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung
Regina Sieberheyn, Michaela Huss, Katja Braun

Elektronische Bildbearbeitung
Jörg Stockheim

CD-Gestaltung
Hajo Schulz (verantw.), Volker Vogeley, Roman Müller

Anzeigenleitung
Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/9796-25

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/9796-12
Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/9796-15
Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/9796-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Tel.: 0 89/45 69 14-12
Fax: 0 89/45 69 14-10

Anzeigendisposition
Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/9796-16
Fax: 0 56 51/97 96-44

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB 071/2215462, Fax: GB 071/2290795

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Herzberg

CD-Produktion
Sono Press, Gütersloh

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Der Abonnementpreis beträgt im Inland 80 DM für 12 Ausgaben. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren. Der Abonnementpreis im Ausland beträgt 95 DM, Übersee auf Anfrage.

Abonnement-Verwaltung
Anja Frieß, Tel.: 0 56 51/9796-19

Bankverbindung
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Sparkasse Werra-Meißner,
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion, Hessenring 32, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/929-0, Fax: 0 56 51/929-144
Verwaltung/Vertrieb, Postfach 1870,
D-37258 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/929-0, Fax: 0 56 51/929-144
E-Mail: redaktion.pc-spiel@tronic.de
Internet: http://www.tronic.de
Gesch.-Ltg./Marketing: Hessenring 32,
D-37269 Eschwege, Tel.: 0 56 51/9 29-0,
Fax: 0 56 51/9 29-144, Btx: 0 56 51 92 9-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Zork Nemesis (Win 95/DOS)

Das spielbare Demo von **Zork Nemesis** von Activision bietet einen Vorgeschmack auf die opulenten Grafiken, die tolle Story und knüppelharte Rätselkost, die dieses Adventure zu bieten hat.

Citizens

Lieber Gott spielen, ist nicht schwer. Wer einen Versuch starten möchte, sollte sich Citizens von Microprose einmal anschauen. Eine Einführung in die Welt von Backwater Afairs, bei der es viel zu lachen gibt, erhaltet Ihr mit dieser interaktiven Demo.

Shareware

Apocalypse Cow

Bei dem Shareware-Spiel **Apocalypse Cow** von Pinata Fatala fliegt die Kuh, im wahrsten Sinne des Wortes. Mit Eurem Katapult müßt Ihr versuchen, den Gegner abzuschießen. Als Munition dazu werden Kühe genommen.

BAD TOYS 3D

3D-Balleraction für Windows gibt es bei **Bad Toys 3D** von Pavel Valach zu bewundern. Ein dreidimensionales Labyrinth muß erkundet werden. Damit dies nicht zu einfach wird, stellen sich Euch viele Comicmonster in den Weg.

BIG 8 Solitaire (Win 95)

Damit das Kartenspielen am PC nicht langweilig wird und für Alleinunterhaltung gesorgt ist, haben die Programmierer von WinGames Inc. eine neue Variante von Solitaire veröffentlicht. Etwas Glück und Geduld solltet Ihr für **Big 8 Solitaire** schon mitbringen, um die Unterhaltung genießen zu können.

Clif Danger

Bei **Clif Danger** von New Generation Software müßt Ihr den Planeten Pleasure 6 von den bösen Glox befreien, die die Welt der friedlichen Amazonen in einen Militärübungsplatz verwandeln wollen. Es wimmelt nur so von Fallen, genmanipulierten Tieren und anderen Gefahren.

Comet Busters!

Asteroids ist wieder einmal zum Leben erwacht: Die Shareware-Variante **Comet Busters!** von HAMCO Software erlaubt es, mit bis zu vier Spielern auf Kometenjagd zu gehen. Wer über eine Netzwerkanbindung verfügt, sollte einfach einmal ein Spiel mit ein paar Freunden versuchen, aber auch ein Fight alleine lohnt sich schon.

Dragons Bane: Mah Jongg II

Nels Anderson präsentiert die Shareware-Version des neuesten Mahjongg-Klons. Neben dem Orginal-Layout stehen vier weitere Figuren zum Spiel bereit, und mit dem mitgelieferten Editor können auch eigene Spielbretter gestaltet werden.

Escape from Delirium

Ein Grafikadventure im Stil von Monkey Island oder Indy kommt von ViRTUAL X-PERiENCE Software. Nachdem in einem alten U-Bahn-Schacht eine antike Leiche gefunden wurde, wird eine Gruppe von Spezialisten mit der Aufklärung beauftragt.

Exile II: Crystal Souls

Fantasy-Abenteuer stehen hoch im Kurs. Wer eine Party unter Windows auf Erkundungstour schicken möchte, ist mit **Exile II** von Spiderweb Software bestens bedient.

Flaps

Logik ist bei dem Sharewarespiel **Flaps** von Soleau Software angesagt. Durch geschicktes Umschalten der Rutschbretter müssen die herunterfallenden Kugeln sicher in die Mulden am unteren Ende des Bildschirms geleitet werden.



Mice Moves

Logikspiele können auch unter DOS noch Spaß machen, wie **Mice Moves** von Soleau Software eindeutig beweist. Hierbei stehen sich zwei Mausarmeen gegenüber und kämpfen um den höchsten Punktestand. Da die Mäuse von Hause aus etwas faul sind, benötigen Sie immer wieder einen kleinen Stupser von den Kollegen.

Oilcap Pro

Das beliebte Logikspiel rund ums Öl ist nun auch für Windows erhältlich. Soleau Software hat sich bei der Umsetzung des altbekannten Pipeline-Spiels sehr viel Mühe gegeben.

Sokowahn 2.3

Auch bei **Sokowahn** von Michael Reineke wird Logik großgeschrieben. Mit der Spielfigur müßt Ihr die Kisten an die richtige Stelle des Labyrinths schieben.

Sokotool

Wer schon mehr Logikspiele von Futuresoft besitzt, wird sich über den Leveleditor **Sokotool** freuen. Damit können eigene Levels für die meisten Logikspiele aus dem Hause Futuresoft oder für das Sokoban-Orginal erstellt werden.

ULTIZURK III: The Guildmaster's Quest

Ultizurk III von Robert Deutsch versetzt Euch in ein Fantasyland. Ihr übernehmt die Rolle eines Zunftmeisters, der zu einem Besuch, bei dem ihn eine Sirene begleitet, in König Eldors Land weilt. Doch aus dem geplanten Urlaub wird leider nichts.

WRAITH

Zusammen mit einem Geist seid Ihr bei Wraith von Robert Deutsch in einer Berghöhle gefangen. Immer tiefer müßt Ihr in die Höhlenwelt vordringen, während sich Eure Gedanken um einen bösen Fluch drehen, der von einem schwarzen Magier ausgelöst wurde.

GAME-Line

Alfonso

Alfonso und Berthold streiten sich um die Aufteilung eines Landbesitzes. Damit das nicht in Gewalt ausartet, tragen die zwei ihren Streit auf einem Spielfeld aus. Durch geschicktes Plazieren der geometrischen Figuren müßt Ihr versuchen, möglichst viele Felder zu besiedeln.

Das Internet

unendlich viele Adressen!

Diese Adresse ist **Ihre Einstiegsadresse** im Internet

TRONIC Media World

http://www.tronic.de



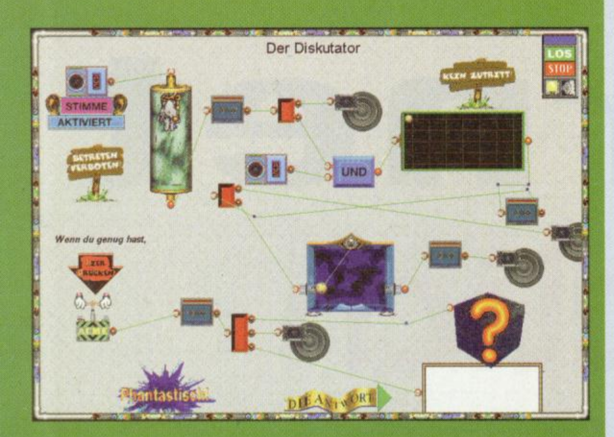
Bei uns wird **Ihre Werbung** garantiert nicht übersehen!

Sprechen Sie mit uns!

☎ 0 56 51/929 - 0

TRONIC Media World

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
http://www.tronic.de
e-mail: info@tronic.de



SPOTLIGHT

Spielplatz für kleine Genies

Mit **Widget Workshop** werden lernfaule Schüler zu künftigen Einsteins geformt. Das Programm von Maxis kann nicht nur als bloßes Spiel verstanden werden. Kinder und auch Erwachsene können sich in Physik, Klanglehre, Mathematik und vielen anderen Themen üben und sich so den Grundlagen der Naturwissenschaften nähern. Mit einem riesigen Arsenal von den verrücktesten bis zu einfachen elektronischen Bauteilen können unglaublich viele verschiedene Maschinen gebaut werden, die sogar einen praktischen Nutzen haben können. Selbst vor dem Experimentieren mit menschlichen Herzen macht so ein jugendlicher Frankenstein nicht halt. Wer nicht mehr weiter weiß, läßt sich von „Doc" (welch einfallsreicher Name) ein paar hilfreiche Tips geben oder baut die im Handbuch vorgegebenen Geräte nach. Als Bonus kann man seine genialen Erfindungen zu eigenständigen Programmen formen, die auch ohne den Workshop ihre volle Funktion erfüllen. Leider würde ein Physikprofessor eine ganze Menge zu meckern haben, denn ein herunterklatschender Elefant, der beim Aufprall einen Stromkreis schließt und so eine Glühbirne zum Leuchten bringt, ist in unserer Welt selten anzutreffen. Ein Rätselmodus ist auch vorhanden, doch als Spiel gesehen, ist immer noch *The Incredible Machine* eindeutig vorzuziehen, das sich doch eher an physikalischen und logischen Gesetzen orientiert.

A Fork in the Tale – Polyester-anzüge in der Parallelwelt

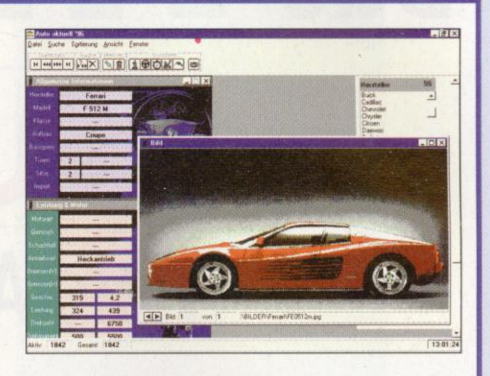


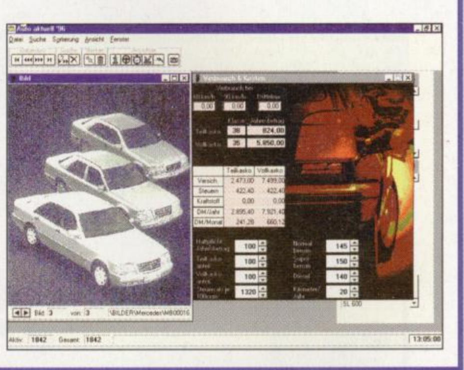
Doublepack

Der österreichische Publisher Max Design („1869", „Oldtimer") ist dabei, Strike Base, ein rasantes 3D-Action-Spektakel, fertigzustellen. Das Game wird im deutschsprachigen Raum exklusiv von Bomico vermarktet und vertrieben. Die Rede ist von genialem Leveldesign, vier grafisch völlig unterschiedlichen Welten, aufrüstbaren Waffensystemen und grandioser Rockmusik. Naja, schau'n mer mal! Als zusätzliches Bonbon befindet sich auf der CD die Vollversion des Game-Klassikers *Burntime*.

Autos im Überblick

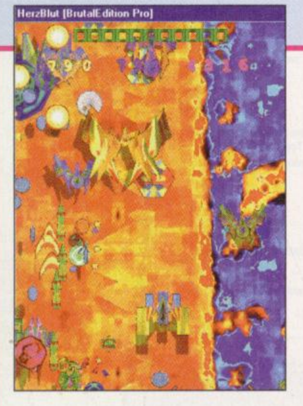
Über 2000 PKWs hat der bhv-Verlag auf eine CD-ROM gepackt. Die Software **Auto aktuell 96** soll Kaufwilligen helfen, die richtige Karre in dem Angebotswust zu finden. Zu jedem einzelnen Typ werden über 100 Eigenschaften aufgezeigt. So finden Interessierte Infos über Ausstattungen, Motoren und Leistungen bis hin zu detaillierten Kostendarstellungen. Zusätzlich gibt es Bildmaterial und Videoclips sowie Selektionsmöglichkeiten. Der Anwender kann beispielsweise nach allen Cabrios unter 50.000 DM suchen lassen. So gut und schnell kann kein Autoverkäufer sein! (29,80 DM, 386/33, 4 MB RAM)





Cybergladiators

Auch Sierra möchte ein Stück vom großen Prügelspielkuchen abbekommen. Mit **Cybergladiators** soll dies letztendlich gelingen. Herausragendes Feature bei dem doch immer wieder gleich anmutenden Genre ist bei Sierras Game die Möglichkeit, eigene Moves zu kreieren. In einer Mischung aus Filmsequenzen, Motion-Capture und Computeranimation will Sierra für das Genre eine neue Grafik präsentieren. Ansonsten ist alles beim alten: Knüppel aus dem Sack und immer feste auf den Gegner druff.



Damit Sie's wissen

Es gibt Baller-Action ohne Ende. Viele Games bedienen sich freimütig der Elemente anderer Produkte – Klone entstehen. Aber bei **Herzblut** fehlen einem die Worte ...

Wenig Herzblut wird wohl beim deutschen Produzenten **Black Book** an gleichnamigem Ballergame hängen. Noch nie scrollte ein derart schlechtes Programm bei uns in die Redaktion.

„Durch die Verknüpfung künstlerischer Elemente und neuer Programmiertechniken gelang es, ein Spiel zu kreieren, das nicht nur einen künstlerischen Wert innehat, sondern auch spielerisch nur zu einer Aussage führen kann: Herzblut." Dies ist ein Auszug aus der beiliegenden Pressemitteilung.

Herzblut – ein billiges 2D-Draufsicht-Einbahnstraßen-Shoot'em-Up, das an, um ebenfalls ein neues Wort zu kreieren, „Simplexität" nicht zu übertreffen ist!

Vom Teufel geritten? Kaum zu glauben, aber wahr. Black Book hat sich der „Mühe" unterzogen, ein Ballergame zu programmieren, das wohl kaum einen einzigen Käufer finden dürfte. Der Sound ist noch das einzige, womit man was anfangen kann. Von interessantem Gameplay, besonderen Reizen oder technischen Innovationen keine Spur! Und: Warum bitte sind Pentium, Win 95 und 16 MB RAM erforderlich? Es darf gelacht werden.

„Kauf es, Blödmann!"



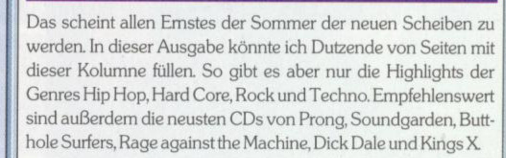
... würde Beavis zu dem demnächst erscheinenden Produkt von Viacom New Media sagen. Denn die beiden MTV-Blödel Beavis & Butthead spielen in **Little Thingies** softwaremäßig in einem Universum jenseits von Gut und Böse eine Rolle. Die beiden sollen das letzte Fanal in einer Welt voller Gefahren sein und den Usern Hoffnung, Liebe, Geist und Frieden bringen. Und jetzt kommt das Schärfste: Sie lassen uns an ihren Freizeitbeschäftigungen teilhaben. Mancher kennt das IQ-Duo außer vom TV-Schirm vielleicht auch aus MTVs *Beavis & Butthead: Virtual Stupidity.* In der neuesten Produktion (ab Oktober zu haben) mit den beiden gibt es das volle Programm – alle bekannten Spiele (Spaß auf dem Tennisplatz, Insekten-Gerechtigkeit, Zielspucken, Luftgitarre) plus drei weitere Geschicklichkeits- und Konzentrationsspiele. So findet man beispielsweise ein Game rund ums Fast-Food-Restaurant, das Nacho-Spiel und eine weitere Überraschung auf der CD. Die Episoden sind frei anwählbar und sollen stilechte B&B-H-Action vom Original-Autor und -Sprecher zum Staunepreis bieten. Was allerdings unter „Staunepreis" zu verstehen ist, darüber konnte bei der Firma Viacom niemand Auskunft geben ... hähähä-hähä-hä-hä – this sucks!

Guten Hunger!



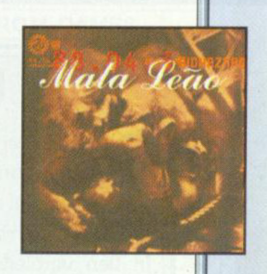
Ein Leckerli für Schleckermäuler gibt es jetzt von Grolier Interactive Europe. **Elle 2000 Rezepte** ist die besondere CD-ROM für Liebhaber von kleinen und großen Gaumenfreuden. 2000 Rezepte sorgen dafür, daß bei Feinschmeckern keine Wünsche offenbleiben. Die Silberscheibe bietet eine nahezu unerschöpfliche Ideenquelle für Kochbegeisterte und enthält detaillierte Infos über Zutaten, Weinempfehlungen, Garzeiten und vieles mehr. Mehr als 200 Meisterköche verraten auf anschauliche Weise ihre Tips und Tricks. Ob „à la carte" oder ein „Menü" gewünscht wird – alles läßt sich bedienerfreundlich aufrufen und ausdrukken, egal für welche Gelegenheit oder Jahreszeit. In 26 Clips kann man sich professionell die idealste Zubereitung sowie Handgriffe zeigen lassen, mit denen die Köstlichkeiten garantiert gelingen. Garniertes Sauerkraut, Fleischragout, Blinis, Crumble, gebrannte Creme, Gemüseeintopf, Moussaka, ausgabe für ca. 70 DM zu haben (486 SX/33, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk).

Die vorgestellten CDs wurden uns vom Malibu Plattenversand zur Verfügung gestellt

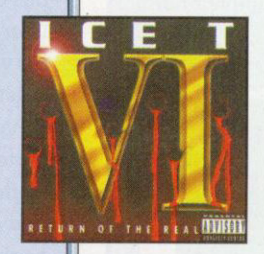


Audio-Spuren
gehört von Marcus

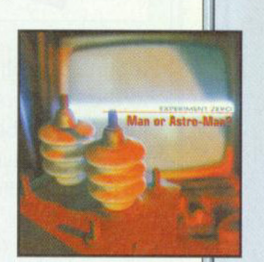
Das scheint allen Ernstes der Sommer der neuen Scheiben zu werden. In dieser Ausgabe könnte ich Dutzende von Seiten mit dieser Kolumne füllen. So gibt es aber nur die Highlights der Genres Hip Hop, Hard Core, Rock und Techno. Empfehlenswert sind außerdem die neusten CDs von Prong, Soundgarden, Butthole Surfers, Rage against the Machine, Dick Dale und Kings X.



Biohazard: Mata Leao (Warner Bros.) Keeeaarong: Die Meister des Hardcore haben wieder volles Brett zugeschlagen. Das auf ein Trio zusammengeschrumpfte Biohazard-Projekt aus Brooklyn ist stinkwütend. Schnelle Riffs, harte Breaks und ein massives Gewitter seitens der Drums machen diese Scheibe unvergeßlich. Ohne Hänger ziehen sie alle Register der härtesten Gangart des Punk. Schon der Opener klärt die Lage: Fuck the Rules. Nach ungefähr 30 Durchläufen hat sich bei mir Cleansing als bester Song herauskristallisiert. Ach Shit: Die ganze Scheibe ist geil! Keine Frage, wer auf harte Gitarrenarbeit steht, kommt an dieser CD nicht vorbei. Die Mata Leao findet bei mir auf jeden Fall einen Platz unter den Top Ten des Jahres.



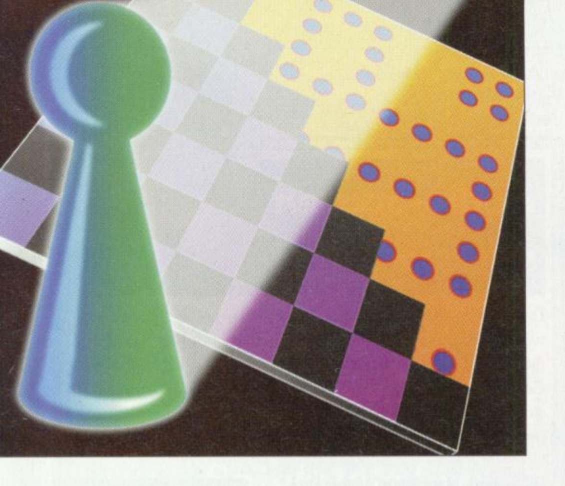
Ice T: Return of the Real (Virgin Rec.) Der einzig Wahre ist zurück. Und er konnte seine Scheibe auch gar nicht besser nennen als Return of the Real. Nachdem er seine Gedanken in einem durchaus zu empfehlenden Buch offenbart hatte, geht Ice T jetzt wieder die altbekannten Pfade des Hip Hop. Seine Stories von der Straße hat er mit diversen Schlepp-Beats und tiefsten Basslines unterlegt. Seine DJ-Crew zaubert dazu nette Melodien, die am besten an einem schwül-heißen Sommerabend kommen. Mein absoluter Favorit dieser superguten Scheibe ist „Rap Games Hijacked". Schöne Scratches und ein irrer Bläsersatz machen aus dem Teil ein echtes Unikum. Mein Fazit: die beste West-Coast-Hip-Hop-Scheibe seit Monaten!



Man or Astro-Man?: Experiment Zero (One Louder Rec.) Nach zahlreichen Maxis und EPs haben sich die Jungs von Man or Astro-Man? endlich zu einem echten Longplayer durchgerungen. Im großen und ganzen bewegen sich die Jungs im Stil der 60er-Jahre-Krimiserienmusiken (warum fällt mir dabei bloß immer das Batman-Thema ein?). Die Jungs sind rockig, schräg, experimentell und wahnsinnig geil trashig. Keiner der 15 Songs ist länger als drei Minuten, dafür sind sie schnell und sehr gitarrenlastig.



Underworld Second Toughest in the infants (Sherlock Holmes Music) Braucht noch irgendwer eine coole Scheibe für die nächste Techno/Trance-Party? Von Underworld gibt es jetzt über 72 Minuten Techno und Trance vom Feinsten. Abwechslungsreich mit beständigen Anleihen an die alten Kraftwerk ist die Scheibe nicht nur unbedingt tanzbar, sondern auch fabelhaft zum Abfliegen zu gebrauchen. Eine echte Ausnahmeerscheinung des Genres. Techno/Trance-Freaks müssen sie haben. Neueinsteiger in die Raver-Szene bekommen hier wirklich exzellentes Futter.



Bretthupferl

von
Rainer Scheer

SPOTLIGHT

In Kürze ...

Das Rennen ist eröffnet. Fanfare! Tusch! Nominiert sind ...
Die Jury „Spiel des Jahres" hat ihre diesjährige Nominierungsliste veröffentlicht. In den verbleibenden Wochen bis zur Pressekonferenz am 8. Juli '96 in Berlin darf wieder diskutiert, spekuliert und vor allem gespielt werden. Die in diesem Jahr aus elf unabhängigen Spielekritikern bestehende Jury hat großzügig elf Titel für den begehrten Hauptpreis nominiert.



Nominierungsliste:
Ab die Post! von Hermann und Helga Huber (Goldsieber); **Carabande** von Jean du Poel (Goldsieber); **Campanile** von Hanno und Wilfried Kuhn (Blatz Spiele); **El Grande** von Wolfgang Kramer und Richard Ulrich (Hans im Glück Verlag); **MÜ und mehr** von Doris Matthäus und Frank Nestel (Spiele von Doris und Frank); **Reibach & Co.** von Alan R. Moon und Mick Ado (F.X. Schmid); **Sisimizi** von Alex Randolph (eg Spiele); **Speed** von Reinhard Staupe (Adlung Spiele); **Top Race** von Wolfgang Kramer (ASS); **Wat'n dat!?** von Claude Weber (ASS); **Word-Whiz** von Hajo Böcken (eg Spiele).
Weitere Informationen bei: Geschäftsstelle „Spiel des Jahres", Ketzerbach 21 1/2, 35037 Marburg, Tel.: 06421/62728, Fax: 06421/65637.

Top Race
Autor: Wolfgang Kramer; für 2–6 Spieler ab 8 Jahren; Hersteller: ASS, Fasanenweg 5, 70771 Leinfelden; Preis: ca. 39 DM

Wieder im Rennen

The Race Is On. Und ASS mit dabei. Nicht nur zwei Nominierungen lassen die Welt etwas sonniger erscheinen, auch die drohenden Konkurswolken sind weitergezogen. Voll im Schumacher-Fieber fährt man auch redaktionell einen heißen Reifen und grub das erfolgreiche Formel-1-Spiel wieder aus, überarbeitete es leicht und hat jetzt wieder ein wirkliches **Top Race** im Programm. Vor jedem neuen Rennen werden die Fahrzeuge versteigert. Da heißt es bereits, die Rennkarten richtig einzuschätzen, denn fast jede Karte mit der Farbe des eigenen Fahrzeugs bewegt auch Fahrzeuge des Gegners. Erst nach drei Runden wird der Titel vergeben. Das Spiel ist ein absolut kurzweiliges, unkompliziertes Rennspiel mit packender Atmosphäre.



Campanile
Autoren: Hanno und Wilfried Kuhn; für 2–5 Spieler ab 8 Jahren; Hersteller: Blatz Spiele, Ballinstr. 16–18, 12359 Berlin; Preis: ca. 15 DM

Hoch hinaus!

Hätten Sie's gewußt? **Campanile**, schon einmal gehört? Zugegeben, auch mir hat das Lexikon geholfen zu erfahren, daß Kampanile einen freistehenden Glockenturm bezeichnet. Doch ganz so freistehend und allein sind die Türme im gleichlautenden Spiel von Hanno und Wilfried Kuhn nicht. Das Interesse der zwei bis fünf fleißigen Turmbauer richtet sich nämlich gleich auf fünf verschiedene Türme. Der Spielverlauf ist denkbar einfach: Von den drei Turmkarten, die man auf der Hand hält, wird eine ausgespielt, d. h., sie wird dafür genutzt, einen Turm höher zu bauen. Dies kann bedeuten, daß ein, zwei, oder drei Stockwerke hinzukommen. Kleine Markierungen auf der Karte erlauben diese Unterscheidung. Je nachdem, für welche Anzahl neuer Stockwerke man sich entschieden hat, darf nun eine Karte vom entsprechenden Einer-, Zweier-, oder Dreier-Kartenstapel nachgezogen werden. Und jetzt winkt noch die Option einer Wette. Wer glaubt, es im kleinen Finger oder sonstwo zu spüren, daß gerade ein bestimmter Turm am Ende des Spiels am höchsten sein wird, kann einen seiner Chips darauf setzen. Allerdings muß der Turm dieser Bauart gerade auf einem der drei Kartenstapel, von dem neue Karten gezogen werden, sichtbar sein. Die Wertigkeit des zu spielenden Chips wird bestimmt durch die Anzahl der eben errichteten Stockwerke.

Wenige Regeln und doch meisterlich ineinander verzahnt. Eine Spielaktion kann bei dem Game nie gesondert gesehen werden, denn die Entscheidung hat mehrere Folgen. Will man mal eine bestimmte Karte nachziehen, bedingt dies aber auch den Bau einer bestimmten Anzahl Stockwerke – und vielleicht gerade an einem Turm, den man bislang noch gar nicht auf der Rechnung hatte. Campanile ist ein großartiges, preiswertes Taktikvergenügen. Der Berliner Spielehersteller Blatz Spiele hat sein bestes Spiel in diesem Jahresprogramm in einer kleinen Schachtel versteckt, die eine große Öffentlichkeit verdient.



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.-DO. 9⁰⁰-18⁰⁰, FR. 9⁰⁰-17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.-Fr. 9⁰⁰-18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.-Fr. 9⁰⁰-13⁰⁰ + 13³⁰-18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. - Fr. 9.00-17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

Titel	DM
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH	19,90
DELTA -V- 3,5"	15,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	19,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	**19,90**
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	39,90
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
POLE POSITION KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	49,90

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	39,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
7TH GUEST	19,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	59,90
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS - SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	**29,90**
ACTION SOCCER KOMPL. DEUTSCH	29,90
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS. *	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	**85,90**
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	29,90
AIR HAVOC CONTROLLER	**19,90**
AIR POWER	29,90
ALBION incl. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	79,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	29,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	69,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERIKA 1861 - 1865 KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	79,90
ANGEL DEVOID DT. ANLEITUNG	**24,90**
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	79,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	39,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	54,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	69,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH *	89,90
ATLAS KOMPL. DEUTSCH	29,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DEUTSCH	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AWARD WINNERS PLATINUM COLLECTION	29,90
AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH *	**69,90**
BAD DAYS ON THE MIDWAY DT. ANLEITUNG	79,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	79,90
BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5.1 DT. ANL.	49,90
BAPHOMENTS FLUCH KOMPL. DT. *	**79,90**
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	79,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH *	69,90
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	**69,90**
BATTLEISLE 2 inkl. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	39,90
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	79,90
BATTLEBEAST (WIN 95) KOMPL. DEUTSCH	24,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	69,90
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT. ANL.	65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	75,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
BIING! KOMPL.DT.	59,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLOWN AWAY	29,90
B O L O KOMPL. DT.	49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	**39,90**
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	24,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	39,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
CARRIERS AT WAR COMPLETE (SSG)	85,90
CHAOS ENGINE DT. ANL.	29,90
CHAOS OVERLORD	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	29,90
CHESSMASTER 5000	**69,90**
CHEWY, ESCAPE FROM F5 incl. Lösungsheft K. DT.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD	69,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	69,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH INCL.LÖSUNG	89,90
CIVIL WAR KOMPL. DEUTSCH	79,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	**39,90**
COLONY WARS 2492 KOMPL. DT.	79,90
COMBAT CLASSICS 3: inkl. GUNSHIP 2000 / HISTORY LINE & CAMPAIGN	29,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	29,90
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER 2: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
COMMAND & CONQUER LEVEL EDITOR DV/EV	24,90
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS	29,90
CONGO: DESCENT INTO ZINJ DT. ANLEITUNG	69,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT.	79,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADER - NO REMORSE - KOMPL. DT.	85,90
CYBERIA	39,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	75,90
CYBERMAGE-DARKLIGHT AWAKENING-	**79,90**
CYBERSPEED DT. ANL.	69,90
CYBERSTORM *	79,90
CYBRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	29,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	89,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	29,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG *	79,90
DEFCON V	29,90
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER REEDER KOMPL.DT.	45,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT - LEVELS OF THE WORLD -	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	**69,90**
DESCENT 2 MISSION BUILDER DT. ANL. *	39,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIABOLO KOMPLETT DEUTSCH *	**79,90**
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
DISCWORLD KOMPL. DT.	29,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	69,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL DT.	**29,90**
DAS II: STERNENSCHWEIF KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
DOGZ - SCREENSAVER -	**29,90**
DUKE NUKEM 3D (VOLLVERSION!)	75,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL.DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT *.	**85,90**
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL.DT.	49,90

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION- WIN 95 K. D.	59,90
EARTH SIEGE 2	79,90
ELECTRONIC ARTS 10 PACK COLLECTION	49,90
ELISABETH I KOMPL. DEUTSCH	89,90
EMPIRE DELUXE 2 - ART OF WAR -	29,90
ENTOMORPH - THE PLAGUE-	29,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	**29,90**
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
FALCON 3.0 DT. ANL.	19,90
FANTASY GENERAL - SSI -	29,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	19,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**49,90**
FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	**65,90**
FLASHBACK KOMPL. DEUTSCH	29,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	39,90
FLIGHT COMPILATION INCL. WINGS OF GLORY, 1942 PACIFIC AIR WAR, F-14 FLEETDEFEND	**29,90**
FLIGHTSIMULATOR 5.1 INCL. PARIS & NEW YORK	99,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	54,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	109,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUGS. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG	19,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	99,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	279,90
FRANKENSTEIN - INTERPLAY - DA/WIN95	59,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
FRONT LINES DT. HANDBUCH	19,90
F X FIGHTER	29,90
GABRIEL KNIGHT	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 -BEAST WITHIN- & MAUSMATTE	39,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	85,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GONE FISHIN	39,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT.	59,90
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	59,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	49,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	59,90
HEXEN DT. ANL.	69,90
HEXEN: DEATH KINGS OF THE DARK (MISSION)	**39,90**
HI-OCTANE & WING COMMANDER 2	39,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	**19,90**
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	79,90
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG	**29,90**
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS- KOMPL. DT.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	39,90
INTO THE VOID ENGL./UPDATE FÄHIG *	69,90
ISHAR TRILOGY DT. ANLEITUNG	**24,90**
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. *	89,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUDGE DREDD DT. ANLEITUNG	**79,90**
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KICK OFF 1996 (VIRGIN)	**59,90**
KINGDOM O MAGIC KOMPL. DT.	75,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	45,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE -	29,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- KOMPL. DT.	24,90
KYRANDIA TRILOGY I, II, III. ENGL. VERSION	49,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION	**29,90**
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL.	29,90
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	39,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH *	79,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS PELIKAN HILL SCENERY	49,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	29,90
LOLLYPOP KOMPL. DT.	19,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
LUCAS ARTS ARCHIVE : INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / - DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH	24,90
MAGIC THE GATHERING *	**69,90**
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	39,90
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	49,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.	39,90
MANIAC KARTS DT. ANLEITUNG	39,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	**29,90**
MASTER OF ORION & U.F.O. ENEMY UNKNOWN	29,90
MASTER OF ORION 2 *	**69,90**
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN/ AL QADIM / -RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	79,90
MECHWARRIOR II - CLANS - K. D. INCL. EXPAN.	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	29,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG	**59,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	19,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	29,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONTY PYTHON COMPL. WASTE OF TIME	**29,90**
MYST INCL. MAUSMATTE	**35,90**
NASCAR RACING	29,90
NASCAR TRACK PACK	29,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	29,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	39,90
NORTH & SOUTH	19,90
OFFENSIVE KOMPL. DEUTSCH	79,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	**65,90**
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	**65,90**
ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANLEITUNG	**59,90**
ORIONBURGER *	69,90
PANZERGENERAL 1 INCL. MAUSMATTE	29,90
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	**39,90**

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
PC GAMES CHEAT	29,90
PERFECT GENERAL II INCL. MAP EDIT./SCENARIO	39,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	**29,90**
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	39,90
PHANTASMAGORIA (SIERRA)	35,90
PINBALL 3 D VCR (21st. CENTURY) DT. ANL.	54,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT	49,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	**24,90**
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRISONER OF ICE KOMPL. DT. + LÖSUNGSB.	**34,90**
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANLEITUNG	69,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	**49,90**
PSYCHO PINBALL	39,90
PUTTY SQUAD DT. ANL.	79,90
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4 *	**65,90**
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	69,90
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	69,90
RENEGADE - RETURN TO JACOBS STAR -SSI- *	65,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	59,90
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER L KOMPL. ENGL. VERSION	**49,90**
RIDDLE OF MASTER LU K. D. INCL. LÖSUNGSB.	79,90
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95	69,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION DT. ANL.	69,90
ROBOT CITY	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RTL SAMSTAG NACHT KOMPL. DT.	45,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!!)	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG *	**79,90**
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K. D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. *	**39,90**
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH *	79,90
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SEALTEAM	**29,90**
SEAWOLF SSN 21	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	24,90
SENSIBLE SOCCER EM 96 SPECIAL EDITION	54,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHIVERS & MAUSMATTE	39,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT STEEL - INTERAKT. FILM - KOMPL. DT.	**59,90**
SILENT THUNDER	85,90
SIM CITY 2000 INCL. MAUSMATTE	29,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖSUNGSB.	65,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	**29,90**
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	19,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	69,90
SPADE HULK & SYSTEMSHOCK	39,90
SPACE HULK 2 - VENEGEANCE OF BLOOD ANGELS - *	**85,90**
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	39,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	59,90
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	39,90
SPYCRAFT: THE GREAT GAME	85,90
STARCONTROL 3 *	79,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	19,90
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER	**69,90**
STAR TREK: TNG EPISODE GUIDE *	**79,90**
STAR TREK: KLINGON	**69,90**
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	**35,90**
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	49,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	69,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT, X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.DT.	59,90
STEEL PANTHERS - SSI -	**29,90**
STONEKEEP KOMPL. DT. - INTERPLAY -	89,90
STORM KOMPL. DT. *	79,90
STRIKE COMMANDER - CLASSICS -	29,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	**29,90**
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
TALISMANN KOMPL. DEUTSCH	29,90
TEAMCHEF KOMPL. DT.	29,90
TENDO SPECIAL EDITION KOMPL. DT.	**19,90**
TERMINAL VELOCITY - VOLLVERSION -	49,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	75,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT.ANL.	79,90
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	79,90
THE HIVE WIN/95	**29,90**
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THEME PARK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
THINK „X" DT. ANL.	49,90
THIS MEANS WAR! KOMPL. DT.	89,90
THUNDERHAWK 2 - FIRESTORM - KOMPL. DT.	75,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90
TILT - PINBALL - DT. ANL.	39,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH *	85,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	49,90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT - K. D.	29,90

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	69,90
TOM & JERRY KOMPL. DT.	55,90
TOP GUN „FIRE AT WILL" ENGL. VERSION	49,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TOTAL DISTORTION KOMPL. DT.	69,90
TOWER-FLUGLOTSENSIMULATION-/WIN 95 DT.ANL	89,90
TRACK ATTACK DT. ANL.	79,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	24,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	49,90
TRESHOLD	69,90
TUNELAND	**19,90**
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
TV SPORTS BASKETBALL + 5 GAMES DT. ANL.	**14,90**
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	75,90
UEFA EURO SOCCER 1996 DT. ANLEITUNG	69,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VIII - THE PAGAN - CLASSIC	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	**59,90**
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) *	89,90
US NAVY FIGHTER GOLD	39,90
VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG *	**45,90**
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	35,90
VIRTUAL POOL	39,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	54,90
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	59,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,80
WARCRAFT II. INCL. LÖSUNGSBUCH K. D.	75,90
WARHAMMER: DARK CRUSADER	69,90
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL.DT.	79,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	54,90
WESTWOOD COLLECTION INCL. LANDS OF LORE/ - KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KPL. DT.	19,90
WINGS ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANDER 2 - CLASSIC -	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	**39,90**
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	99,90
WITCHAVEN II - BLOOD VENEGANCE -	**69,90**
WIZARDY 7 GOLD WINDOWS	**79,90**
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
WORLD RALLYE FEAVER DT. ANLEITUNG	**75,90**
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA	35,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	45,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. *	79,90
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZORK: NEMESIS	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

Titel	DM
60 JAHRE VW-KÄFER - GESCHICHTE IN BILD + TON	39,90
AND ROUTE 96 DEUTSCHLAND/EUROPA JE.	49,90
AROUND ATLANTA (INFOS Ü. D. OLYMIASTADT	55,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
CINEMANIA MS 96 / WIN95 -ONLY-	79,90
CLINT EASTWOOD	59,90
D-INFO I	**14,90**
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG)	39,90
DIE REISE DES THOMAS BLAUER ADLER	65,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
INTERNET CONNECTION 96 - ADRESSBUCH -	49,90
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	**129,90**
LOVE VISION INT.AKT. TECHNO-SZENE-FÜHRER	39,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST - KOMPL. DT.	95,90
MTV UNPLUGGED DT. ANL.	74,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
n-tv JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PEGASUS VOL.: 3.0 KOMPL. DT.	29,90
PEGASUS WINDOWS 95 VOL. 2	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER	59,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
STING: „ALL THIS TIME"	69,90
VERMEER (NAVIGO)	75,90
VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL.DT.	99,90
VOODOO LOUNGE - ROLLING STONES -	49,90
WO IST WALTER? IM ZIRKUS! KOMPL. DEUTSCH	**79,90**

PC-Soundkarten/Zubehör

Titel	DM
FCS MARK II FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	249,90
FORMULA T2 LENKRAD - THRUSTMASTER -	**219,90**
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	149,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STCK)	59,90
GRAVIS ANALOG PRO TRANSPARENT	49,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ	45,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	129,90
PFCS PRO FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	219,90
RUDDER PEDALS RSC - THRUSTMASTER -	219,90
SOUNDBLASTER 32 PnP DT. HANDBUCH	249,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP DT. HANDBUCH	399,90
SOUNDBLASTER WIZARD PINBALL CONTR.	69,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL - THRUSTMASTER -	239,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
XL-ACTION JOYSTICK - THRUSTMASTER -	65,90
ACM GAME CARD - THRUSTMASTER -	54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM	99,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
PRO THROTTLE - CH PRODUCTS -	189,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
TAIFUN AKIVBOXEN 120 WATT (PAAR)	69,90
WING COMMANDER IV MAUSMATTEN DIV. MOTIVE je	9,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HANDB.	259,90
YAMAHA YST-MSX10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Preishits nur solange Vorrat reicht! - Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

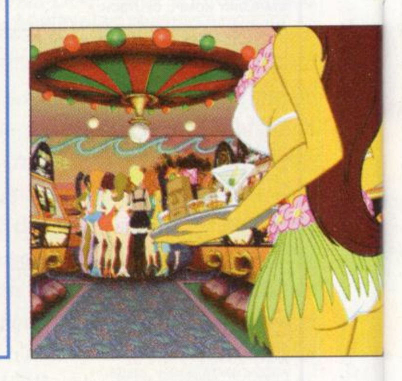
Wiedemann

5/1996

Spiele 

Für diese Spielemesse konnte es eigentlich gar keinen besseren Veranstaltungsort als Los Angeles geben. Die Stadt der Filmstars und Sternchen ist schon seit langem das Epizentrum der modernen Medienunterhaltung. Zufällig oder nicht wurde hier die endgültige Verquickung von Film und Computerspiel vollzogen. Denn mit immer größer werdenden Etats zieht es nun auch im verstärkten Maß die Softwarefirmen in die Hollywood-Studios.





REPORT

Wie wichtig diese Messe für Spielehersteller aus aller Welt war, zeigte sich eindrucksvoll an den Summen, die die Firmen in ihre Messestände investiert hatten. So latzte Sony zum Beispiel um die 5 Millionen US-Dollar ab. Sega brachte es immerhin auf 3,5 Millionen. Sicher sind diese astronomischen Summen eher die Ausnahme. Aber auch die PC-orientierten Companies hatten für ihre Messestände Budgets, die um eine Million Dollar lagen. Entsprechend spektakulär sahen die vier Hallen aus. Eine Mischung aus Disco, Spielhalle und Rummelplatz erwartete die Besucher.

Insgesamt zeigten die 400 Aussteller mehr als 1700 neue Produkte. Die Kosten für dieses Spektakel lagen bei insgesamt 100 Millionen US-Dollar.

Ob die anstehenden Spieleveröffentlichungen diesen Aufwand rechtfertigen, dürfte sich letztendlich im Herbst entscheiden, wenn der Großteil der vorgestellten Produkte erhältlich sein wird.

Während es auf dem Konsolensektor an allen Ecken und Enden Innovationen zu sehen gab, allen voran die US-Premiere des Nintendo 64, zeigte sich die PC-relevante Seite eher konservativ. Dort setzte man auf bestehende Konzepte, die künstlerisch und technisch auf Vordermann gebracht wurden. Die Fülle der zweiten, dritten, vierten, fünften bis siebten Teile war schlichtweg erschlagend. Die wirklichen Innovationen, so schien es, überließen die ganz Großen der Branche den Newcomern.

Ebenso auffällig war, daß das Feld der Major-Companies um zahlreiche Neuzugänge vergrößert wurde. Gestandene Spielefirmen wie Electronic Arts, Virgin und LucasArts haben mächtig Konkurrenz von Seiteneinsteigern wie Fox, MGM und BMG bekommen. Zwar waren die Produkte dieser Newcomer noch nicht unbedingt hitverdächtig, es zeigten sich jedoch deutliche Ansätze für zukünftige Bestseller. Auf der Messe konnte sich der Beobachter davon überzeugen, daß es eben noch lange nicht reicht, ein Riesenbudget zu haben, wenn es an der entsprechenden Erfahrung fehlt. Die alten Hasen bewiesen die größere Routine und boten Knaller im Dutzendpack an.

Tausende von Produkten waren im Beta-Stadium zu sehen, und natürlich können wir hier nicht alle vorstellen. Wir haben deshalb für Euch die schönsten, wichtigsten und innovativsten Ideen in sechs Kategorien zusammengefaßt:

1 Adventure/ Rollenspiel

Larry 7

Lange hat es gedauert, aber jetzt wird das schlüpfrige Ur-Adventure fortgesetzt. **Larry 7** besteht natürlich aus tonnenweise Gags und hübschen Babes. Leisure Suit Larry nistet sich auf einem Kreuzfahrtschiff ein, auf dem es nur so von alleinstehenden Frauen wimmelt – wen wundert's! Logisch, daß Larry scharf auf alle Mädels ist, und so ist er ruckzuck in einem harrsträubenden Abenteuer. Larryfans werden vor allem die neue 3D-Grafik und die neue Steuerung zu würdigen wissen. Endlose Latscherei von einem Screen zum nächsten gehört ebenso der Vergangenheit an, wie das mühselige Eingeben der richtigen Sätze. Sierra meldet das Game für Weihnachten an.

Safecracker

Wer hat nicht schon immer davon geträumt, die Kombination eines Safes zu knacken und sich des Inhalts zu bemächtigen. Mit **Safecracker** von Warner Interac-

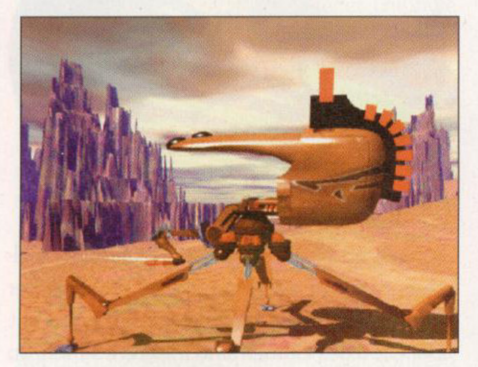


tive steht dem zumindest spielerisch nichts mehr im Wege. Als neuer Sicherheitsexperte muß der Spieler bei seiner Firma (einem Safehersteller) sein Können unter Beweis stellen. Dazu muß er in das Firmengebäude einbrechen und die zahlreichen Safemodelle knacken. Dabei ist weniger die Story

interessant, vielmehr geht es um das Entschlüsseln der Kombinationen. Herausragendes Merkmal ist die Maussteuerung, die in mehr als einer Hinsicht revolutionär für Adventures sein dürfte. Mit Chance gibt es bereits in der nächsten Ausgabe einen Test.

Rama

Selbst wenn es auf den ersten Blick wie eine Werbung für Brotaufstrich aussieht, verbirgt sich hinter dem Sierra-Titel **Rama** ein Science-



fiction-Adventure der Sonderklasse. Das nach der Romanvorlage von Arthur C. Clarke und Gentry Lee umgesetzte Adventure spielt auf einem gigantischen Raumschiff namens Rama. Zwölf Astronauten besteigen dieses außerirdische Schiff und werden mit zahlreichen Rätseln konfrontiert. Grafisch bewegt sich Sierras neuestes Produkt natürlich auf oberster Ebene. Inklusive Full-Motion-Video dürfte da ein echtes Highlight diesen Herbst reinrauschen.

Toonstruck

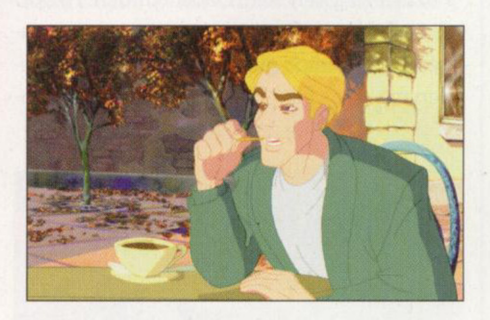
Die bisher aufwendigste und teuerste Virgin-Produktion hört auf den Namen **Toonstruck**. Ähnlich wie in dem Kinostreifen *Roger Rabbit* bewegt der Spieler einen Realcharakter durch eine vielschichtig animierte Comicwelt: Christopher Lloyd (Doc Brown aus *Zurück in die Zukunft*). Selbstverständlich ist dieses Spiel ganz im Stile der alten Comicstrips wie *Roadrunner*, *Bugs Bunny* und *Elmar* mit derbem schwarzen Humor durchsetzt. Die komplett



deutsche Version soll noch im November auf den Markt kommen. Die ersten spielbaren Szenen hatten schon einige Brüller im Petto. Ebenfalls von Westwood/Virgin soll nun endgültig im Herbst das langerwartete **Lands of Lore: Götterdämmerung** in die Läden kommen.

Baphomets Fluch

Revolution Software, die bereits mit *Lure of the Temptress* und *Beneath a Steel Sky* einen beschaulichen Ruhm im Adventurebereich erlangt haben, kommen diesen September mit **Baphomets Fluch** auf den Markt. Ein Amerikaner wird darin durch ein Bombenattentat in Paris in eine Kette von Ereignissen verstrickt, die ihren Ursprung



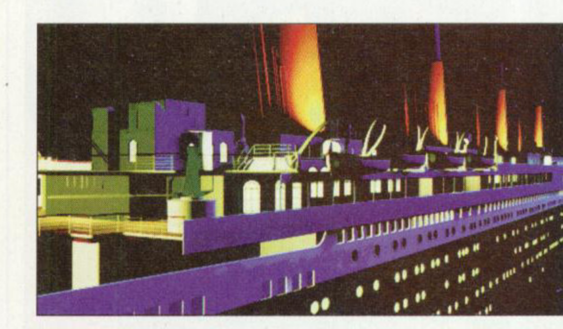
im 15. Jahrhundert bei dem Templer Orden hat. Besonders auffällig an diesem Adventure sind die liebevoll gezeichneten Hintergründe in SVGA und die perfekt umgesetzten Animationen der Charaktere. Genrefans sollten dieses Messe-Highlight im Auge behalten.

The Pandora Directive

Tex Murphy ist wieder da. Nach seinem mehr als witzigen und spannenden Videoadventure *Under a Killing Moon* kommt er



jetzt mit **The Pandora Directive** in altbekannter Rolle mit neuer Story. Die sechs CDs sollen vollgeplackert sein mit Videoclips. Der Spieler kann sich in der Umgebung frei bewegen, ohne vorgefertigten Pfaden folgen zu müssen. Drei mögliche Lösungswege führen zu sechs möglichen Enden.



Titanic

Cyberflix, die sich mit der PC-Version von *Jump Raven* keinen besonders guten Namen gemacht haben, sind jetzt mit einem Adventure fast fertig. **Titanic** heißt das Teil, und der Name ist Programm. Es geht um den bekannten Ozeanriesen, der im Polarmeer gesunken ist. Der Spieler schlüpft, kurz bevor der Dampfer den Eisberg rammt, in die Rolle eines britischen Geheimagenten, der ein wichtiges Manuskript wiederfinden muß. Dabei ist aber weniger die Story das Außergewöhnliche. Vielmehr steht in diesem Game, die nahezu exakte Rekonstruktion des Luxusliners im Vordergrund. Der Spieler kann sich im Schiff frei bewegen und so einen dicken Hauch von Geschichte einatmen. Cyberflix hat versucht, die Innereien bis aufs kleinste Detail wiederzugeben.

Monty Python and the Quest for the Holy Grail

Monty-Python-Fans sollten schon mal ihre Kohle zusammenhalten, denn noch in diesem Sommer soll **The Quest for the Holy Grail** unter dem 7th-Level-Logo herauskom-



men. In Deutschland lief der Film unter dem Titel *Die Ritter der Kokosnuß*. Das Strategie-Adventure ist natürlich gespickt mit typischem Python-Humor. Damit aber noch nicht genug. Co-Producer des Spiels und Python-Mitglied Eric Idle hat sogar noch einiges aus den Archiven als Zugabe draufgepackt. Im Spiel gibt es Originalszenen, die nie für den Film verwendet wurden. Die Stimmen lieferten die Python-Leute selbst, Terry Gilliam (Ex-Python) zeichnet für die Illustrationen und ein Buch über das Spiel verantwortlich. Erste Gags, die auf der Messe zu sehen waren, lassen Python-Fans sicher die Freudentränen über die Wangen kullern.

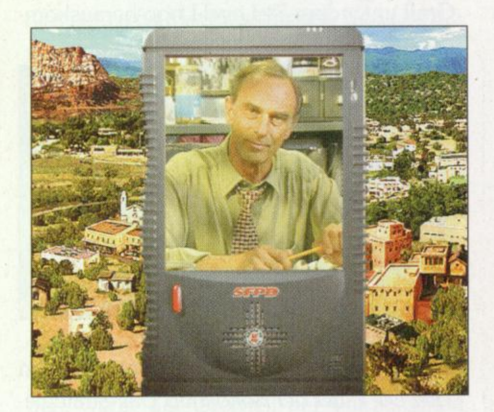


Incredible Idiots in Space

Das erste, was bei **Incredible Idiots in Space** auffällt, sind die exzellenten Animationen, die durchweg auf einer SGI produziert wurden. Das Adventure von America Softworks Corporation (ASC) besticht aber nicht nur durch Grafik, sondern auch durch den brüllend komischen Humor. Mittels Dialogsystem muß sich der Spieler durch Hunderte von Gags arbeiten, um das Universum vor einem Inferno zu bewahren. Ob das Game aber in Deutschland vertrieben wird, war noch nicht geklärt. Zur Not kann es ja importiert werden.

Elk Moon Murder

Activision will in diesem Jahr noch das Realtime-Adventure **Elk Moon Murder** herausbringen. Dabei schlüpft der Spieler in die Rolle eines Anfänger-Detektivs, der in Santa Fe einem Mörder auf die Spur kommen muß. Der Reiz an diesem Adventure liegt vor allem in der Zeitbegrenzung: Alles passiert in Echtzeit, und der Spieler muß



seine Aktionen dadurch genau planen. Als interaktiver Gast taucht Amanda Donohoe (L. A. Law) auf. Die englische Version kommt diesen Sommer.

Outlaws

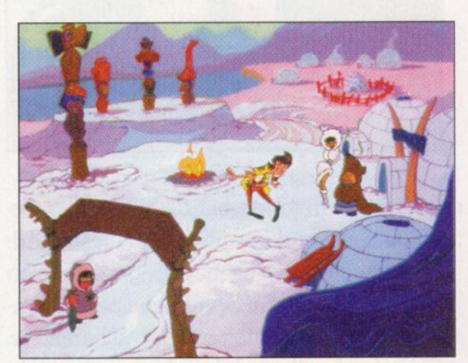
Ganz im Stile des Adventureklassikers *Full Throttle* (Vollgas) präsentiert Lucas Arts ihr neuestes Produkt: das Action-Adventure **Outlaws**. Der Spieler übernimmt die Rolle des Ex-Marshals James Anderson und legt sich mit einem Landbaron an, der ihm sein Land gestohlen hat. Dabei muß er



sich mit den 20 besten Outlaws des Westens herumschlagen. Der Clou an diesem hervorragend gezeichneten Adventure ist die Möglichkeit, im Multiplayermodus über Netzwerk gegeneinander anzutreten.

Ace Ventura

Der beknackte Kinodetektiv **Ace Ventura** wird zur Zeit als Adventure umgesetzt. Insgesamt sollen drei Fälle mit Dutzenden von Sub-Puzzles zu lösen sein. Dabei wurden 16.000 Einzelbilder zu Comicsequenzen zusammengesetzt. Natürlich gibt es auch ein Wiedersehen mit Ace's Film-Kumpanen. 7th Level kündigt das Game für den Spätsommer an.



Down in the Dumps

Die Blubs sind so eine Art Bundys aus dem Weltall. Während einer Ferienfahrt verschlägt es die intergalaktischen Prolls auf eine irdische Mülldeponie. Hier gilt es, die verschiedenen velorengegangenen Ersatzteile des Raumschiffs wiederzufinden und dem unwirtlichen Ort zu entfliehen. Das vielversprechend aussehende Fun-Adventure von Philips glänzt mit tierisch ulkigen HiRes-Animationen und den exzentrischsten Aliens, die jemals auf PC-Monitoren zu sehen waren. Besser noch, das Game soll bis zum Sommer fertig werden.



Guck mal, wer da guckt

Nachdem der erste Teil des Spannerspektakels *Voyeur* in die Kategorie „halbfeuchter Softporno ohne viel Spiel" einzuordnen war, hat sich Philips beim zweiten Teil offensichtlich mehr Mühe gegeben. Der Spieler beobachtet in **Voyeur II** mit der Videokamera die Villa eines kürzlich verstorbenen Multimil-



lionärs und versucht herauszufinden, welcher der dort versammelten Erbschleicher beim Ableben des Moguls nachgeholfen hat. Der Clou des Games sind mehrere synchron laufende Videostränge, die in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen. Auch dieser Titel soll im Sommer fertig werden.

La Cucarachas

Nach Dinos und Delphinen scheint sich gerade die Kakerlake wachsender Beliebtheit bei Gamedesignern zu erfreuen. Viacoms **Joes Apartment** basiert auf dem gleichnamigen MTV-Kurzfilm. Der Spieler hat die Aufgabe, mit einer Kakerlakenhorde dafür zu sorgen, daß Joe seine Miete bezahlen und seine Herzdame gewinnen kann. Die Wahl des Hauptakteurs hängt bestimmt nicht nur zufällig mit dem Riesenerfolg von *Bad Mojo* zusammen. Das Game ist ein klassisches Point&Klick-Adventure und hat keine so spektakuläre Grafik wie Bad Mojo, dafür dürfte der Storygehalt über ein Herbst-Wochenende hinwegreichen, dann soll das Teil nämlich fertig sein.

Scott me up, Beamy

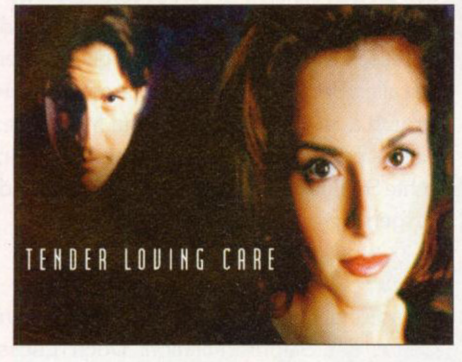
Was passiert, wenn ein leicht phobischer Amerikaner ein geisterverseuchtes Schloß



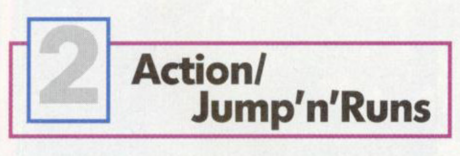
mitten in den schottischen Highlands erbt? Er schnappt sich seine Therapeutin und reist nach good ole' Europe, um dort seiner Ängste und Phobien habhaft zu werden. Das stark logikrätselhaltige Fun-Adventure **Clandestiny** kombiniert üppige Renderingszenen mit klassischer Cartoon-Animation im Scooby-Doo-Stil und ist weitestgehend fertig. Bis jedoch alles ins Deutsche übersetzt ist, wird es wohl noch ein paar Monate dauern.

Schuld und Sühne

Einen ganz neuen Weg beschreitet Trilobyte mit **Tender Loving Care**. War es bisher usus, die Lizenzen für erfolgreiche Hollywood-Produktionen meistbietend an Softwarefirmen zu versteigern, so versuchen die 7th-Guest-Macher nun den umgekehrten Weg. Tender Loving Care ist ein knallernstes Psychologiedrama, in dem zwei Elternteile den Unfalltod ihrer Tochter verarbeiten und dabei durch eine Hölle von Traumata und Schuldgefühlen gehen. Interessant daran ist, daß Trilobyte nicht nur das interaktive CD-Game bastelt, sondern



auch den Hollywood-Streifen mit Oscar-Gewinner John Hurt in der Hauptrolle produziert. Mal abgesehen davon, daß man erahnen kann, wieviel Kohle Trilobyte mit *7th Guest* verdient hat, dürfte auch das Adventure ein völliges Novum sein, da sich bisher noch niemand getraut hat, ein so heikles Thema zu versoften. Demnächst (Sommer) auf Ihrem Bildschirm und dann im Theater.



Grand Theft Auto

Von BMG, die kürzlich in das Spielegeschäft eingestiegen sind, kommt dieses Jahr **Grand Theft Auto**. Dieser Arcade-Renner bietet alles, was die Herzen von Auto-Freaks höher schlagen läßt. Totale Action mit Dutzenden von Fahrzeugen vom Polizeiwagen bis hin zum Mülltransporter stehen zur Verfügung. Ob man nun die Guten (Polizei) spielt und die bösen Gangs festsetzt oder ob man Gangmitglied wird und der Polizei einen auswischt, ist eigentlich egal. Es darf so oder so in den zahlreichen Stadtszenarios geschrottet werden.

POD

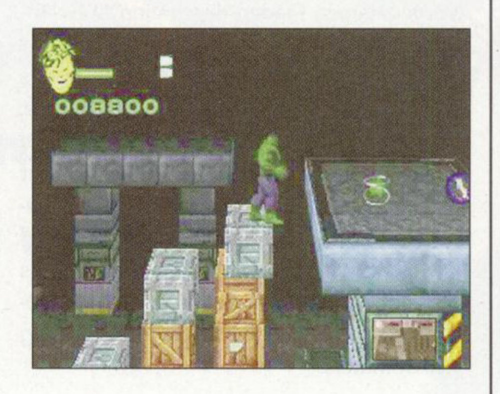
Ein neuer Science-fiction-Renner von Ubi-Soft besticht durch seine wirklich schnelle Grafik. **POD** – auf der Messe in einem spielbaren Vorstadium zu sehen – ist nicht nur wieselflink, sondern hat auch eine exzellente Grafik. Zum Einsatz kommt dabei die neue MMX-Technologie von Intel. Insgesamt sollen zwölf offizielle und zahlreiche versteckte Rennstrecken für Abwechslung sorgen. 20 Fahrzeugparameter können be-



liebig verändert werden. Zudem können acht Spieler im Netzwerk oder per Internet Rennen ausfahren. Wir sind jedenfalls gespannt auf Ubi-Softs ersten Arcade-Renner.

Incredible Hulk

Das grüne Monster aus den Marvelcomics gehört wohl zu den ältesten Superhelden. Kein Wunder, daß Eidos Interactive (vormals U.S. Gold) sich dieser Spezies in einem Actiongame angenommen hat. Im genreüblichen Scrolling muß der Spieler den **Incredible Hulk** durch 14 Missionen steuern und dabei hüpfen und prügeln, was das Zeug hält. Insgesamt stehen dem Superhelden 20 Angriffs- und Verteidigungsmoves zur Verfü-



gung. Diese wird er auch brauchen, wenn im Herbst Hunderte von Gegnern auf ihn einstürmen.

Interstate '76

Schon der Name **Interstate '76** klärt, worum es in diesem Game von Activision geht. Aus der First-Person-Perspektive muß der Spieler über die Interstates brettern und eine Gang von Autoverrückten daran hindern, die großen Ölreserven der Vereinigten Staaten zu besetzen. Natürlich geschieht das mit Waffengewalt. Insgesamt stehen 25 Fahrzeuge zur Verfügung, die ähnlich wie bei *Road Rash* über Straßen geheizt werden dürfen. Selbstverständlich ist die Bewaffnung dieser Vehikel den Gegnern entsprechend. Ein Netzwerkmodus für bis zu acht Spieler ist ebenfalls vorhanden.

Die Hard I, II & III

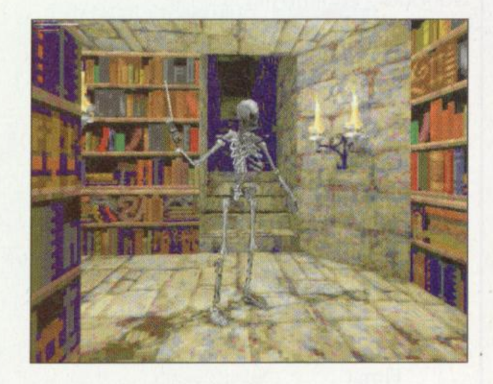
Wer schon immer meinte, daß Bruce Willis in *Stirb langsam* nur Murks gemacht hat, der kann den Job jetzt richtig erledigen. Ob es nun das Hochhaus in Teil 1, der Flughafen in Teil 2 oder New York in Teil 3 sein soll, bleibt dem Spieler überlassen. Denn auf der CD, die noch diesen Herbst von Fox Interactive rauskommen soll, sind alle drei Teile enthalten. Dabei variiert der spielerische Teil entsprechend der Filmvorlage. Erste Gangsterleichen, die wir produziert haben, waren schon mächtig beeindruckend.

Quake Talk

Neueste Nachrichten von der Quake-Front? Das auf der E3 gezeigte neue Demo ist laut Angaben von I.D. nunmehr zu 90 % fertig. Gegenüber der ECTS-Version gibt es jetzt wesentlich smoothere Lichteffekte und verbesserte Gegner. Endgültiger Fertigsstellungstermin soll der 96er August sein. Wer's glaubt...

Licht und Schatten

Während sich die Fachwelt noch zankt, ob nun Duke oder Quake die bessere Engine hat, mogelt sich ein dritter Bewerber um den Mr.-3D-Titel in das heißumkämpfte Genre. Scavenger kommen aus Dänemark und haben diverse heiße Eisen im Feuer. **Into the Shadows** heißt das sehenswerte Mainprodukt der frischgebackenen Softwareschmiede. Bei dem Game handelt es sich um einen Dungeon-Hack&Slay-Titel in isometrischer Ansicht. Neben der toll aussehenden 3D-Engine sind es vor allem die perfekt texturierten und per MotionCapture animierten Akteure, die für bisher nicht dagewesenen Realismus sorgen. Angreifende Skelette, bei denen jeder Knochen seinen eigenen, optisch richtigen Schatten wirft, machen das Game zur Augenweide. Es wurde jedoch gemunkelt, daß das gezeigte Demo selbst auf einem 133-MHz-Pentium mit 32 MB RAM noch alle zwei Minuten abstürzen soll. Böse Gerüchte der neidischen Konkurrenz oder HiTech-Augenwischerei? Der Spätherbst wird's zeigen.

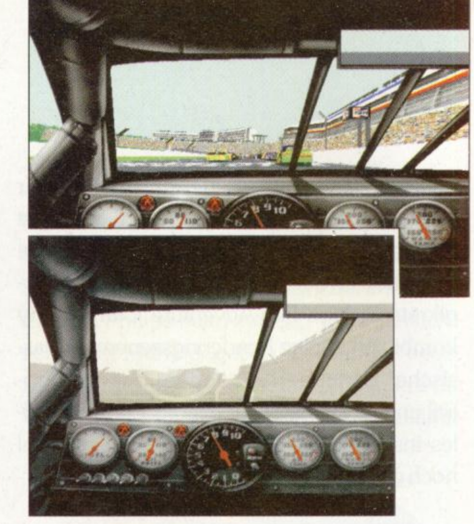


It's a Bug

Mit **Bug** bringt Sega nun auch die dritte Dimension in PC-Jump'n'Runs. Hauptakteur des farbenfrohen Games, bei dem man sprichwörtlich „um die Ecke" denken muß, ist ein grüner Käfer, der sich seinen Weg durch einen Vorgarten bahnt. War man bisher der Meinung, daß nur Schatzsucher und Geheimagenten gefährlich leben, so erfährt man bei Bug, daß es auch im Makrokosmos der Insekten von Gefahren nur so wimmelt. Bug ist eines jener Spiele, an denen sich alle Altersgruppen gleichermaßen erfreuen können. Auf dem Saturn hat es bereits eine gute Figur gemacht. Die PC-Version mit Unterstützung für 3D-Karten soll gleich nach der Freigabe durch Microsoft Direct 3D auf den Markt kommen.

Serve and Protect

Ein weiteres Saturn- und Spielhallen-Highlight, das auf dem PC Furore machen soll, ist **Virtua City PD**. Das Game war auf Konsolen als *Virtua Cop* bekannt und ist eine Art 3D-Ballerspiel für Lauffaule. Der Spieler läuft auf vorgegebenen Pfaden durch ein 3D-Gelände und legt Bösewichter in größeren Stückzahlen um. Der große Erfolg des Games dürfte weniger in der abgedroschenen Idee, sondern mehr darin begründet sein, daß die Arcade- und Konsolenversionen mit einer Lichtpistole bedient wurden. In Ermangelung der entsprechenden Hardware muß auf dem PC die Maus zum Zielen herhalten, was im Endeffekt jede Motivation endgültig abtötet. Aber man wird sehen, spätestens Anfang des Sommers.





3 Simulation/ Sport

NASCAR-Racing 2

Eine der derzeit besten Rennsimualtionen am Markt, **NASCAR-Racing** von Papyrus Software, geht in die zweite Runde. Noch in diesem Jahr soll der zweite Teil in die Läden kommen. Obwohl die Hardwareanforderungen an den ersten Teil bereits sehr hoch waren, setzt Papyrus technisch, grafisch und akustisch einen drauf. Auch hier gilt, wie bei fast allen Sequels, noch besser, noch schneller und ausführlicher. Wichtigste Merkmale: Audioverbindung zur Crew, Kommentator, echte Struktur eines Rennwochenendes und ein genaueres NASCAR-Regelwerk.

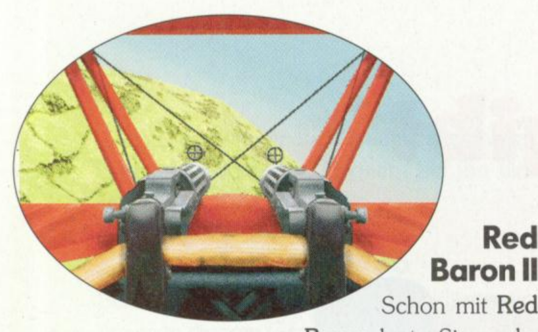
Afterlife

Lucas Arts versucht sich am Maxis-eigenen Genre, der Städtesimulation. Doch Lucas Arts gibt der Sache natürlich eine ganz persönliche Note. Hier geht es nicht einfach um eine Städtebausimulation, sondern um zwei Städte names Himmel und Hölle. Natürlich kommt es zwischen den beiden Welten zu heftigen Spannungen, die der Spieler neben



der Weiterentwicklung seiner Metropolen abbauen muß. Das Teil war zwar schon für das Frühjahr angekündigt, dürfte aber vor dem Spätsommer kaum in die Läden kommen.


An diesem
Abo
gibt's
nix
zu
meckern
wird gebracht
ist einfach günstig
&
immer up to date
Weitere Angebote findet Ihr auf unserer Heft-CD oder online unter
http://www.tronic.de
TRONIC
Media World
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Hessenring 32 | 37269 Eschwege
Postfach 1870 | 37258 Eschwege
http://www.tronic.de
e-mail: info@tronic. de



Red Baron II

Schon mit **Red Baron** legte Sierra damals einen Referenzflugi für Doppeldecker hin. Jetzt kommt der Nachfolger, der sich besonders in der Pentium-Aura wohlfühlt. Hi-Res-Grafik und ein historisch korrektes Landschaftsbild des nördlichen Frankreich sind die herausragenden Merkmale des Games.

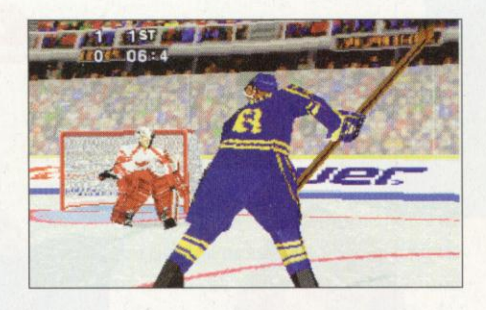
Volle Pracht im Gelände

Sehr 3D-lastig geht es bei Scavengers **Scorcher** zu. Auf einem Hoverboard mit Rundumschutzschild brettern die Extremsportler des Jahres 2000 durch die Landschaft. Vom rein sportlichen Ansinnen her ist das Game eine Kombination von Skateboard und Rhönrad und dadurch von Hause aus schon mal ziemlich öde. Aber die Engine muß man gesehen haben. Die Landschaft wird im Hi-Res-Modus mit 32.000 Farben dargestellt und hat Nebel, Licht und Transparenzeffekte, daß einem der Atem stockt. Das ganze bewegt sich so smooth und realistisch, daß man meint, ein Video anzuschauen. Ob das Game bis zur Fertigstellung im Winter noch um Features erweitert wird, steht in den Sternen. Die Engine hat auf jeden Fall ein gewaltiges Potential.

Links LS

Nach langer Wartezeit stellt Access jetzt den Nachfolger zu *Links 386 Pro* vor. **Links LS** basiert auf dem alten Spiel, wurde aber den gesteigerten Hardwareressourcen der Pentium-Ära angepaßt. Augenscheinlich zeigt sich dies in verbesserter Grafik und einer völlig neu konzipierten Menüleiste, die jetzt noch einfacher zu bedienen ist. Technisch wurde das bestehende Konzept in vielen Details geupdatet.





NHL Powerplay Hockey

Virgin bricht mit **NHL Powerplay Hockey** in die Eishockey-Domäne von Electronic Arts ein. Herausragende Features sollen sein: konsequent eingesetzte Polygongrafik, Motion Capture, NHL-Lizenz sowie ein Sechsspielermodus. Einen ausführlichen Test des Programms dürften wir in der nächsten PC Spiel haben.

Sim Copter

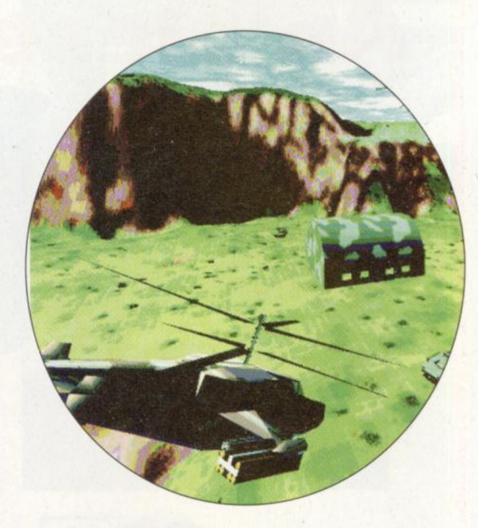
Simulationsspezialist Maxis hat wieder zugeschlagen. Neben einer nicht ganz so guten Golf-Sim will die Company, die uns *Sim City* bescherte, eine äußerst ungewöhnliche Helikoptersimulation rausbringen. Die Städte, über die der Pilot mit seinem Überwachungshubschrauber fliegt, stammen nämlich aus *Sim City 2000*. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, Städte aus dem Spiel nach **Sim Copter** zu importieren. In diesen Städten wird der Spieler mit zahlreichen Krisen konfrontiert: Feuer, Aufstände, Verkehrschaos etc. Im eingebauten Career-



Modus kann der Spieler nach einigen Erfolgen auf verschiedene Helikoptermodelle zugreifen. Ab Herbst kann das Teil geflogen werden. Übrigens ist eine Sim-City-2000-Network-Edition in Arbeit.

Comanche 3

Nova Logic macht einen neuen Anlauf, um in der Gunst der Helikopterfans zu steigen. Das mittlerweile etwas angegraute *Comanche* brachte damals mit der revolutionären Voxel-Technik einen neuen Grafikstandard für Flugsims. Jetzt soll **Comanche 3** mit der Voxel-



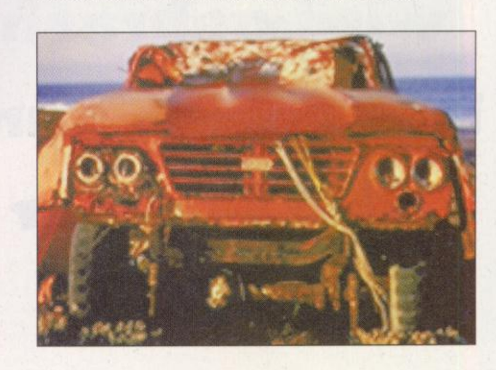
Space2-Version verlorenen Boden wieder gutmachen. Dabei soll es vor allem der recht pixeligen Grafik an den Kragen gehen. Außerdem steht eine eingebaute Netzwerkfunktion an. Doch vor Weihnachten wird es nicht viel mehr als ein paar Screenshots zu sehen geben.

Greg Norman Ultimate Challenge Golf

Im Normalfall hat Grolier Interactive mit Spielen so viel am Hut, wie der Bundestag mit volksnaher Politik. Aber neben den zahlreichen Multimedia-Anwendungen zeigte die Firma eine Golfsimulation, die dem langjährigen Referenzspiel *Links* von Access den Rang ablaufen könnte. Insgesamt kann der Spieler 44 Parameter einstellen, damit der Ball ins Loch rollt. Darüber hinaus steht vor allem die exzellente Grafik und zahlreiche Optionen wie optische Flugbahn und eine Golfstunde mit Greg Norman auf dem Plan. Was zu sehen war, ist auf jeden Fall konkurrenzfähig.

Hard Core 4x4

Off-Road-Fans sollten dieses Produkt im Auge behalten. Hier kann nämlich mit vierradangetriebenen Pick-Ups quer durchs Gelände gepflügt werden. Mit **TNN Motor Sports - Hard Core 4x4** versucht die American Softworks Coorperation (ASC), in eine Marktlücke zu stoßen. Das Game war in einem Frühstadium zu sehen und zu testen, machte aber bis auf einige Grafikfehler bereits einen soliden Eindruck. Ein Releasedate steht aber noch nicht fest.



REPORT

4 Strategie-/Knobelspiel

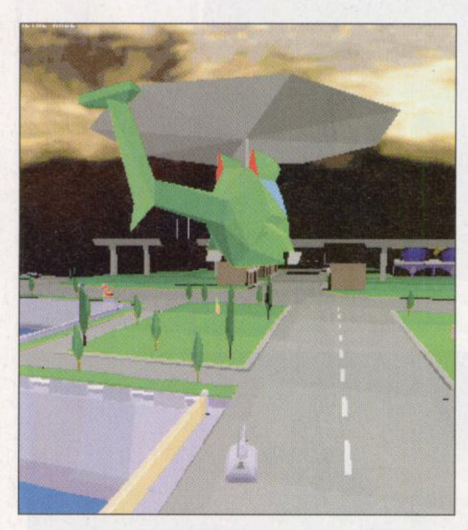


Command & Conquer: Alarmstufe Rot

Einer der Topseller der Spielgeschichte geht in die zweite Runde. Nachdem der erste Teil von Command & Conquer alle Verkaufsrekorde geschlagen hat, steht zum Herbst die Fortsetzung des Westwood-Games an. In diesem Teil geht es mit der Technik der 40er Jahre zur Sache. Technisch ist vor allem der SVGA-Modus unter Win 95 ein ein wichtiges Update. Die künstliche Intelligenz wurde verbessert, die Terrains vergrößert, und es ist ein Netzwerkmodus für bis zu sechs Spieler implementiert worden. Selbstverständlich wurden Grafiken und Einheiten erweitert und überarbeitet.

Heavy Metal

Nein, diese Erdlinge! Im Jahr 2030 beginnt die Besiedlung des Weltalls, und alle auf der Erde befindlichen Militärkräfte werden auf diverse Planeten abgezogen. Zur Bewachung des Heimatplaneten bleibt *ein* Panzer zurück. Wen wundert's, daß just in diesem Moment die Aliens eine gewaltige Offensive starten. Titus Backgroundstory zu **Metal Rage** ist so ziemlich das Blödeste, was es jemals in einer Intro zu lesen gab. Trotzdem hat das Game seinen eigenen Reiz. Statt fotorealistischer Texturen hat man bei Metal Rage lieber auf Komplexität der Objekte gesetzt und eine ganze Polygonstadt mit mehreren Kilometern Ausdehnung geschaffen. Durch diese Stadt knattert man mit dem letzten irdischen Panzer und kann alles zerlegen, was einem vors Rohr kommt. Sieht nach deftiger Mehrplayeraction aus und soll im Juli fertig werden.





5 Miscellanious

Creatures

Nicht wirklich ein Game, aber ein hochinteressantes Projekt kommt von Warner Interactive. Hinter dem Titel **Creatures** verbirgt sich ein als Spiel aufgemachtes Genetikprogramm. Mit Hilfe einer künstlich erzeugten DNA können neue Lebewesen erzeugt werden, die sich frischgeboren in ihrer neuen Umgebung zurechtfinden. Die Macher des Programms, unter anderem angesehene Biologen, versichern, daß diese „Lebewesen" eine eigene Intelligenz entwickeln. Dem Benutzer steht zudem eine ganze Anzahl von Experimenten zur Verfügung. Sollte dieses Projekt wirklich gemäß den Ankündigungen der Programmierer funktionieren, wäre dies etwas Revolutionäres, das über den Spielsektor hinausgeht. Für Spieler könnte es eine völlig neue Definition von künstlicher Intelligenz bei Gegnern in Actiongames bedeuten. Stichwort: „Man tappt nur einmal auf die gleiche Falle." Wir werden dieses Produkt auf jeden Fall scharf im Auge behalten.



Desktop-Tiere

Nach dem sensationellen Erfolg von *Dogz*, den virtuellen Computerhunden, setzt man bei P.F. Magic weiterhin auf possierliche Haustiere. **Catz** ist die konsequente Weiterentwicklung des spektakulären Bildschirmschoners mit Evolutionseffekt. Die Grafik wurde noch einmal verfeinert und der Spielkasten um diverse Items erweitert. Feliden-Freunde müssen sich jedoch noch ein paar Wochen gedulden, bis man das Teil wie gehabt vom Internet downloaden kann. ❑

tom/cus

REPORT

Die Wüst



Guten Tag, ich bin der Avon-Vertreter

Voxel-Action im unwirklichen Ambiente

Israel ist nicht gerade bekannt für seine Erfolge in der Computerspiele-industrie. Fakt ist, daß die wenigsten Leute wissen, daß es auch jenseits des Mittelmeers kreative Köpfe gibt, die Tage und Nächte vor dem PC verbringen.

Die Games

Surface Tension
Surface Tension ist ein Sci-fi/Action-Adventure, das einen fotorealistischen, aufregenden Flug durch eine wüste, atemberaubende Landschaft bietet. Als Pilot eines nagelneuen Testraumschiffs gilt es, gegen die böse Konkurrenz zu bestehen. Das Game bietet Real-Time-Rendering, Voxel-Grafik und komplettes 360-Grad-Environment.

Soul Hunt
Bei Soul Hunt handelt es sich um ein Mystery/Action-Adventure, bei dem vorgefertigte Videofilme mit klassischer Sprite-Animation kombiniert werden. Der Spieler hat die Aufgabe, die Geheimnisse eines mysteriösen Mönchkults zu lösen.

NetZone
Ganz dem Thema Virtual Reality ist das Game NetZone verschrieben. Der Spieler hat die Aufgabe, seinen Vater wiederzufinden und das globale Network, dem eine Übernahme durch Cyberdämonen droht, zu retten. Dazu bewegt er sich in Giger-Manier durch ein gruseliges HiTech-Ambiente und durch Sicherheitssysteme und Paßwörter diverser Computersysteme.



Vom Rohentwurf zum Designerthron

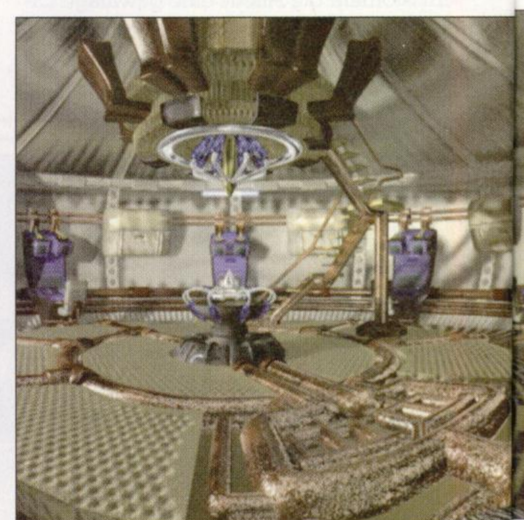


Eines der Fahrzeuge aus Surface Tension



Gametek hat mit Compro jetzt ein israelisches Label unter Vertrag genommen, und noch dieses Jahr sollen die ersten Games eintreffen.

Auch wenn der Name zunächst unbekannt klingt, Compro hatte bereits vor knappen zwei Jahren einen Erfolg mit dem Titel Cyclemania, damals noch unter dem Accolade Label. Das speedige Motorradrennen konnte für ein Debüt bereits mit aufsehenerregenden Features wie Real-Time-Video-Rennstrecken aufwarten. Obwohl Cyclemania damals bereits einige interessante Technologien kombinierte, krankte das Spiel noch ein wenig am Gameplay.



Der Cyberspace, wie ihn keiner kennt

...ste lebt

Mittlerweile hat man sich bei Compro die Produkte der Konkurrenz genauestens angesehen und die Kinderkrankheiten abgeschüttelt. Zu einem guten Game gehört halt noch mehr als eine schöne Engine.

Der Kopf hinter der isrealischen Firma ist Erik Yifat, ein reinrassiger Techno. Der Mann hat sich bei Hughes Aircraft in Kalifornien als Programmierer und Softwareingenieur erste Lorbeeren verdient und auch schon für die israelische Luftwaffe als Testingenieur und Projektmanager an Waffen und Kontrollsystemen gearbeitet. Ein ausführliches Interview mit Erik befindet sich auf der Heft-CD.

Compro hat mittlerweile 180 programmierende Mitarbeiter, die in den letzten beiden Jahren sehr fleißig waren. Mit insgesamt drei neuen Titeln konnte das junge Label bei Gametek unterkommen. Die Spiele *Surface Tension*, *NetZone* und *Soul Hunt* können sich bereits in den Vorabversionen sehen lassen. Detaillierte Previews finden sich im **CD-Magazin,** und die Bilder auf diesen Seiten sprechen für sich. Noch in diesem Sommer sollen die ersten Compro-Games in den Läden liegen. Dann werden wir noch mal genau prüfen, ob es die ambitionierte Company schafft, Israel den Status eines softwaretechnischen Entwicklungslandes zu nehmen. Wir drücken die Daumen. ❑

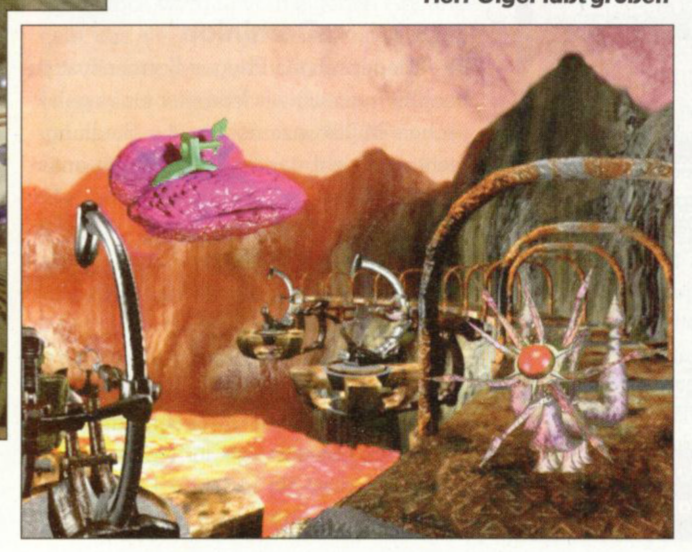
tom

Mehr auf CD

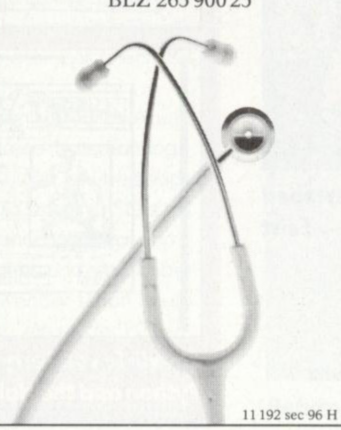


Auf der Heft-CD finden sich ausführliche Previews der kommenden Compro-Spiele sowie ein Interview, das unser U.K.-Korrespondent Derek dela Fuente auf der ECTS mit Erik Yifat führen konnte.

Herr Giger läßt grüßen







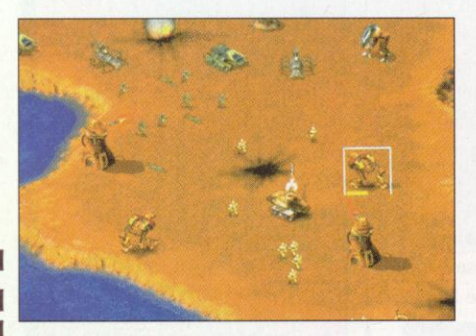


Monty Python and the Quest for the Holy Grail

7TH LEVEL

Ab ins nächste

Auch in diesem Jahr ist Los Angeles bereits seit Mitte Mai ein ganz schön heißes Pflaster. Temperaturen von über 30 Grad herrschen nicht nur wegen andauerndem Sonnenschein, ein wenig dieser Hitze wird wohl auch von den Geschäftsräumen der Firma 7th Level in Glendale ausgeströmt.

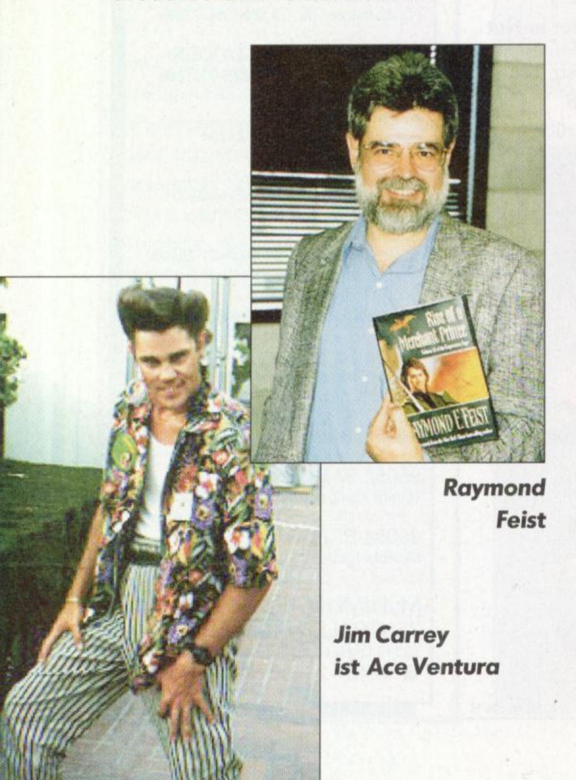


Dominion



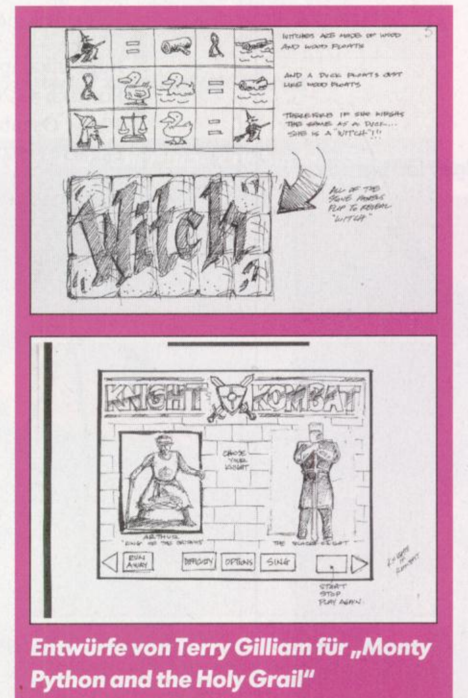
Great Word Adventure Cheese

Eine wesentlich erweiterte Fassung dieses Berichts findet Ihr im CD-Magazin dieser Ausgabe. Sie enthält unter anderem eine Stellungnahme des Fantasy-Autors Raymond Feist zu seiner Arbeit an *Return to Krondor* und eine Menge Bilder, die auf diesen Seiten keinen Platz gefunden haben.



Raymond Feist

Jim Carrey ist Ace Ventura



Entwürfe von Terry Gilliam für „Monty Python and the Holy Grail"

Die Firma 7th Level hat sich entschlossen, mit dem Erfolg zu leben und wirklich eine große Company zu sein – für die nähere Zukunft steht eine breite Palette von Neuerscheinungen vor der Fertigstellung.

Monty Python and the Quest for the Holy Grail

Als Spieler von **Monty Python and the Quest for the Holy Grail** durchwandert man die verschiedenen Schauplätze auf der Suche nach dem Heiligen Gral, sammelt diverse Dinge ein und landet unter anderem in fünf Spielen im Arcade-Stil. Eines davon behandelt den Kampf mit dem Schwarzen Ritter und ist insgesamt gesehen eine Art Persiflage auf Spiele wie *Mortal Kombat*.

Cold Blooded

Cold Blooded (bisheriger Arbeitstitel: *Shark Boy*) besteht aus zwei unterschiedlichen Abschnitten. In dem einen wandert man herum und sammelt adventuretypisch verschiedene Dinge ein, die allerdings erst gefunden werden müssen. Außerdem gibt es *Myst*-ähnliche Rätsel. Der andere Abschnitt erinnert an Titel wie *Gauntlet* oder *Loaded*, und die Aufgabe besteht darin, sich durch eine Stadt zu kämpfen. Als Veröffentlichungstermin für dieses Game ist der September vorgesehen.

Dominion

Im kriegerischen Phygos-Sonnensystem bemüht man sich als Vertreter eines galaktischen Multikonzerns um die Siedlungsrechte. Es geht darum, Kolonien zu unterhalten, Rohstoffe abzubauen und eine verarbeitende Industrie zu Erfolgen zu führen. Drei weitere Rassen haben die gleichen Ziele, und sie müssen deshalb bekämpft werden.

Insgesamt 25 Missionen wird es geben. Jede Rasse startet auf einem Heimatplaneten, der den eigenen Vorlieben am besten entspricht. Dasselbe gilt für die jeweils 16 Fahrzeugtypen, die in erster Linie für die Umweltbedingungen auf dem eigenen

Level

Planeten konstruiert sind. Um zu expandieren, muß man also flexibel reagieren. Übrigens soll **Dominion** ebenfalls im September in die Läden kommen.

G-Nome

Ein wenig paradox: Der Vorläufer von Dominion, **G-Nome**, erscheint in einer Windows-95-Version im Oktober. Was es bisher nicht gab: Man wird den gesteuerten Robot im Verlauf des Spiels wechseln können, und es kommen neue Modelle hinzu. Außerdem gibt es jetzt deutlich mehr strategische Elemente. Das Ziel: Im Laufe von insgesamt 28 vielseitigen Missionen muß das geheimnisvolle G-Nome-Wesen gefunden und davor bewahrt werden, in die Hände der Feinde zu fallen.

Return to Krondor

Nicht nur Freunde der Geschichten von Raymond F. Feist werden sich über eine Fortsetzung von *Betrayal at Krondor* freuen. Übrigens arbeitet auch Sierra an einer inoffiziellen Fortsetzung. Am 7th-Level-Projekt allerdings ist der Autor der Romanvorlage persönlich beteiligt, und das läßt auf erstklassiges Gameplay hoffen.

Ace Ventura: Pet Detective

Ace verfolgt eine Gruppe von Entführern, und Rätsel für Rätsel arbeitet er sich bis zum bayerischen Versteck des Obermotzes Mr. Big vor. Mit Hilfe des ewig aufgedrehten Woodstock werden vom eigenen Appartement, das als Hauptquartier dient, verschiedene Schauplätze besucht, und der Handlungsablauf ist nicht etwa linear, obwohl drei kleinere Verbrechen aufzuklären sind, bis man eine Chance auf den Showdown bekommt.

Tracers

Als Spieler von **Tracers** taucht man in die Welt innerhalb der Computernetze ein, um in Hochsicherheitsbereiche fremder Rechner einzudringen und Informationen zu stehlen. Bei einer dieser Unternehmungen gerät man ins Visier des tödlichen Tracer-Virus, und an dieser Stelle beginnt das Game. Es gilt, lange genug zu überleben, um herauszufinden, wer oder was das Virus auf die eigene Spur gesetzt hat.

50 Levels mit bizarren Cyberlabyrinthen stehen für die aufregende Jagd bereit (plus zehn weitere für ein echtes Netzwerkspiel mit mehreren Personen). Nur wer die entsprechenden Farbschlüssel knackt, kann ins jeweils nächste Level entkommen, aber ständig macht der Verfolger bereits Geschafftes zunichte.

War of the Gods

Last but not least soll es demnächst von 7th Level auch noch eine Art Antwort auf Spiele wie *Warcraft* geben. Noch ist die Entwicklung in einem sehr frühen Stadium, aber was man schon jetzt sagen kann: Das ganze soll aussehen wie ein spielbarer Ray-Harryhausen-Film (Sindbads siebte Reise, Jason und die Argonauten). Die griechische Mythologie liefert den Stoff, und man begibt sich in die Rolle eines Gottes, der die Geschicke irdischer Helden lenkt. Allerdings tun die anderen Götter ähnliches, und folglich kommt es zum **War of the Gods**. ❑

ddf/sma

Mit Vergangenheit

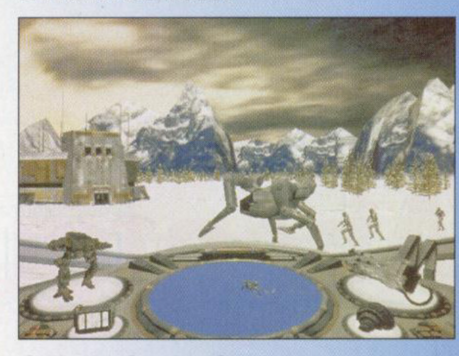
Erst seit April 1993 gibt es die Firma 7th Level. Gegründet wurde sie von drei Personen mit älteren Meriten: George Grayson war einst Mitbegründer von Micrografx, der Herstellerfirma von Grafiksoftware, Bob Ezrin machte sich als Produzent des Pink-Floyd-Albums „The Wall" einen Namen, und Scott Page spielte bei eben dieser Gruppe das Saxophon und schrieb ein paar preisgekrönte Songs.

Der erste Titel erschien im Januar 1994 und hieß *Tuneland*. Im Oktober desselben Jahres folgte *Monty Python's Complete Waste of Time*, ein arg verspielter Bildschirmschoner für Windows, der sich mehr als 250.000mal verkaufte und im Februar 1995 mit dem Produkt *Take Your Best Shot* ein Nachfolgeprodukt mit herrlichen Animationen des Zeichners Bill Plympton hervorbrachte.

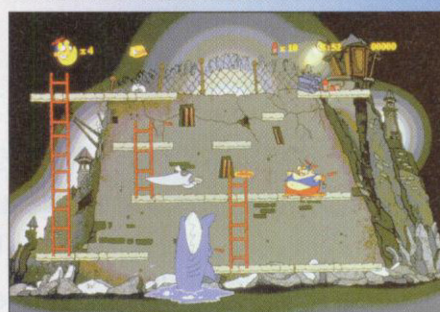
Das Managementteam von 7th Level umfaßt heute 14 erfahrene Unterhaltungs- und Computerprofis. Man ist überzeugt, daß der PC schon bald auf einer Stufe mit dem Fernsehgerät stehen wird, was Familienunterhaltung angeht, und daß insbesondere jüngere Anwender schon heute aktives Entertainment, wie es der PC bietet, dem passiven aus dem Fernseher vorziehen.



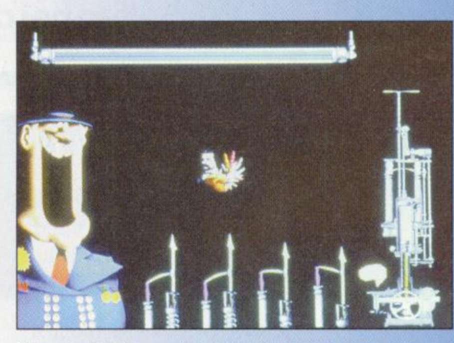
G-Nome: Cinematic



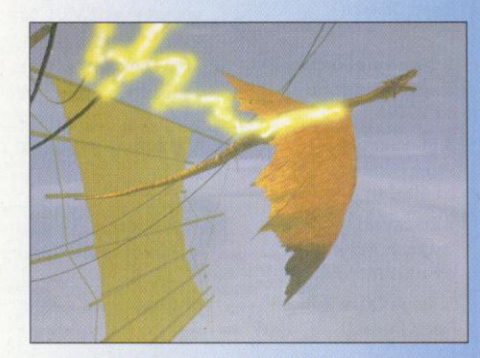
G-Nome: Combat Scene



Arcade America: Alcatraz



Monty Python : The Chicken Game



Return to Krondor: Drake Fly



THEMA

ADVENTURES

Abenteuer im Computer

Groß ist das Angebot an Programmen bei den Adventures, einem Genre, das mit zu den populärsten Spielarten gehört, mit denen man sich auf dem Computer vergnügen kann. Wohl dem, der in dem schier unüberschaubaren Dschungel aus mittelmäßigen bis guten Programmen die wirklich besten herausfindet. Wir helfen bei dieser Sisyphusarbeit.

Seinen Anfang nahm das Adventuregenre in den frühen 80er Jahren, als von Grafik auf dem Computer noch lange nichts zu sehen war. Leseintensive Textadventures fanden ein begeistertes Publikum, obwohl bei der visuellen Umsetzung hier wie in einem Buch alles von den sehr detaillierten Schilderungen und der Phantasie des Lesers abhing. Gesteuert wurden diese frühen Adventures über Texteingaben, die lange Zeit nicht über zwei Wörter pro Eingabe hinausgingen. Die Firma Infocom machte sich hier einen unsterblichen Namen mit Titeln wie *Zork, Planetfall* oder *Leather Goddesses of Phobos.*

„Take box", „Use key", „Open box" waren typische Befehle, die auch in den ersten, mit kleinen Bildchen versehenen Grafikadventures Ende der 80er Jahre noch gang und gäbe waren. Dann aber kam die Revolution auf dem Adventuresektor, und wie so oft kam sie aus Amerika. Sierra On-Line brachte mit **King's Quest 1 – Quest for the Crown** das erste Abenteuer auf den Markt, in dem die Heldenfigur per Tastatur direkt über den Bildschirm gesteuert wurde. Aktionen mußten zwar immer noch über Zwei-Wort-Befehle eingetippt wer-



Adventure (Fantasy-Referenz)	Genre	Besonderheit	Konfiguration	Schwierigkeitsgrad
1. Gabriel Knight 2 Sierra, Dreieich ca. 110 DM	Dark Fantasy	Auf Werwolfjagd in bayerischen Landen, gut synchronisiert und einfach zu steuern, deutsch	486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 20 MB auf Festplatte	mittel
2. Simon the Sorcerer 2 Bomico, Kelsterbach ca. 90 DM	Fun-Fantasy	Der zweite Teil dieses wunderschön animierten Slapstick-Adventures erheitert mit noch witzigeren Sprüchen, deutsch	386/40, 4 MB RAM, VGA	mittel
3. Shannara Virgin, Hamburg ca. 100 DM	Fantasy	Eigenständige Geschichte, die sich nahtlos in die gleichnamige Romanreihe einpaßt, deutsch	486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk	mittel
4. Discworld Psygnosis, Frankfurt ca. 100 DM	Fun-Fantasy	Nach Motiven der gleichnamigen Bücher von Kultautor Terry Pratchett, deutsch	386DX/33, 4 MB RAM, VGA	mittel
5. King's Quest 7 Sierra, Dreieich ca. 100 DM	Fantasy	Echter Zeichentrick in buntem, märchenhaftem Ambiente, deutsch	386/33, 4 MB RAM, VGA	hoch

den, doch schon bald konnte der Parser (das Programm, das die eingegebenen Befehle verarbeitet) auch komplexere Eingaben umsetzen. Und als dann schließlich der intelligente Cursor (= der Mauszeiger verändert automatisch seine Form an den Stellen des Bildschirms, an denen eine Aktion vorgenommen werden kann) Einzug hielt, wurde die Steuerung noch komfortabler, und auf die Tastatur konnte fast völlig verzichtet werden.

Als jüngste Generation dieses Genres sollen seit kurzem interaktive Filme den Spieler begeistern, in denen zum Teil schon völlig auf gemalte Bilder verzichtet wird. Statt dessen agieren Schauspieler vor Filmkulissen und sprechen mit dem Spieler wie im richtigen Leben. Ob sich diese Art Games tatsächlich durchsetzen wird, steht zur Zeit allerdings noch in den Sternen, denn bei vielen Vertretern der „interactive Movies" kann häufig nur die Grafik und weniger die (fehlende) Interaktivität begeistern. Gute Ansätze sind jedoch auch hier durchaus vorhanden.

Abenteuer – wie, wo und wann?

Allen Spielen dieser Genres ist gemeinsam, daß sie den Spieler in eine Geschichte mit einbeziehen.

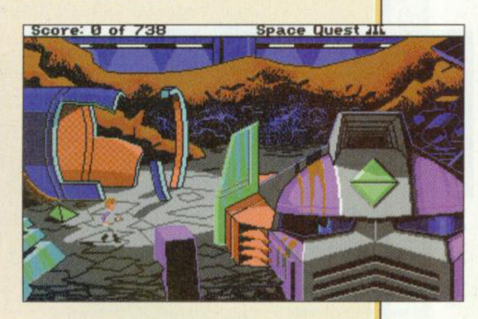
Kyrandia



Die märchenhaftesten Szenarien und schönsten Grafiken, die man sich nur vorstellen kann, verzaubern den Spieler in dieser Reihe. **Kyrandia Book 1** erzählt von Prinz Brandon, der das Märchenland Kyrandia vor der Zerstörung durch den bösen Hofnarren Malcolm rettet. In Teil 2 **The Hand of Fate** übernimmt die flotte Zauberin Zanthia die Hauptrolle. Sie mischte bereits in Teil 1 mit. In Teil 3 schließlich schlüpft der Spieler in die Rolle des Bösewichts aus dem ersten Part und rettet in **Malcolm's Revenge** Kyrandia auf unnachahmlich sarkastische und ungewöhnliche Weise. Eine Serie, die in keiner Sammlung fehlen sollte.
Hersteller: Westwood Studios, Info: Virgin



Space Quest



Witzig geben sich die sechs Teile dieser futuristischen Serie. Held Roger Wilco ist Weltraumhausmeister und stolpert von einer Katastrophe in die nächste. Daß er dabei immer wieder – ganz beiläufig – die Erde rettet, ist sozusagen selbstverständlich. Auch hier sind die ersten Folgen selbst in der von Sierra überarbeiteten Form optisch weniger grandios als die jüngsten Ausgaben, der Spielspaß hat jedoch mit zunehmendem Alter nicht gelitten.
Hersteller: Sierra, Info: Sierra

Leisure Suit Larry

Larry Laffer dürfte sich inzwischen wohl zum bekanntesten Möchtegern-Macho der (Computer)Welt entwickelt haben. Seine Mißerfolge seit sechs Folgen sind Legende und erfordern einen zum Teil recht deftigen Sinn für Humor. Witzige Texte und comicartige Grafik sind die Stärke dieser Serie, die im übrigen auch von Frauen gern gespielt wird.
Hersteller: Sierra, Info: Sierra





1



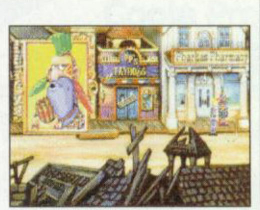
2



3



4



5

Adventure (Budget)	Genre	Besonderheit	Konfiguration	Schwierigkeitsgrad
1. Kyrandia Virgin, Hamburg ca. 30 DM	Fantasy	Alle drei Teile zeichnen sich durch viel Phantasie und wunderschöne Grafik aus	386DX/33, 4 MB RAM, VGA, ca. 10 MB auf Festplatte	mittel
2. Woodruff and the Schnibble of Azimuth Sierra, Dreieich, ca. 30 DM	Fun-Fantasy	Völlig abgedrehte Story, witzige Zeichentrickgrafik und extrem verzwickte Rätsel	486/25, 8 MB RAM, VGA, Windows, Doublespeed-Laufwerk	hoch
3. Beneath a Steel Sky Virgin, Hamburg ca. 30 DM	Science-fiction	Düsteres Endzeitszenario mit atmosphärischen Bildern von Comiczeichner Dave Gibbons	386DX/33, 4 MB RAM, VGA	hoch
4. Alone in the Dark 1 Infogrames/Virgin, Hamburg ca. 30 DM	Action-Adventure	Grafisch und akustisch interessant aufbereitete Entführungsstory um schlagkräftigen Privatdetektiv und jede Menge Zombies	386DX/33, 4 MB RAM, VGA, ca. 20 MB auf Festplatte	hoch
5. Freddy Pharkas Sierra, Dreieich ca. 30 DM	Fun-Adventure	Witzige Westernparodie mit flotten Sprüchen und originellen Rätseln	386/33, 4 MB RAM, VGA	mittel

Lost in Time



Zeitreisen, Sklavenschiffe, Temporalpolizei und ein krimineller Nachfahr halten die attraktive Doralice in diesem aufwendig gestalteten Programm in Atem. Mit seinen fotorealistischen Bildern und Videoclips war **Lost in Time** 1992 der Vorreiter für diese Art von Adventures. Unterhaltungswert: hoch, Schwierigkeitsgrad: ebenso. Hersteller: Coktel Vision, Info: Sierra

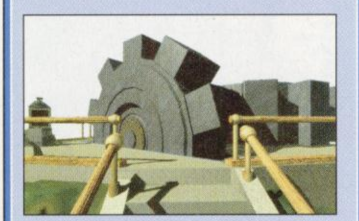
Indiana Jones and the Fate of Atlantis



Der von seinen Filmhits her gut bekannte Archäologie-Professor Indiana Jones hat auch auf dem Computer mit einem der besten und spannendsten Adventures schlechthin Karriere gemacht. Die Suche nach Atlantis läßt sich auf drei Arten spielen: Im Action-Modus werden viele der Rätsel mit Faustpower gelöst, im Solomodus geht Indy alleine auf Nazi-Hatz, im Teammodus löst seine Partnerin Sophia viele Probleme mit weiblicher Intuition. Ein Top-Programm in puncto Gameplay!
Hersteller: LucasArts, Info: Softgold

Myst

Auf einer windumtosten geheimnisvollen Insel findet der Spieler seltsame Maschinen und Gebäu-



de, die wie von Jules Verne entworfen scheinen. Das Dimensionsreise-Adventure fasziniert durch die atmosphärische Grafik, die völlig ohne Animation auskommt, und seine ungewöhnlichen Puzzles, die Kombinations-, Hör- und Beobachtungsfähigkeiten vor völlig neue Situationen stellen. Ein echter Klassiker.
Hersteller: Brøderbund,
Info: Bomico

Durch die Handlungen, die er die Spielfigur verrichten läßt, bestimmt er den Fortgang des Geschehens. Im Gegensatz zu den Rollenspielen, wo der Spieler die Heldenfigur erst mühsam aufpäppeln und aufbauen muß, steht ihm der Held beim Adventure sofort mit allen Fähigkeiten voll zur Verfügung. Und so kann man sich ohne Umschweife an die Lösung der oftmals reichlich vertrackten Probleme der Geschichte machen. Angesiedelt sind Abenteuer sowohl in mittelalterlichen als auch in futuristischen Welten, Gegenwarts- und Endzeitszenarien kommen ebenso vor wie magiegeladene Fantasyreiche. Der Abwechslungsreichtum findet sein Äquivalent auch bei Ausführung und Steuerung der Spiele, die sich deshalb auch in diesen Aspekten oft extrem voneinander unterscheiden.

Wichtig ist bei Adventures vor allem die Flexibilität des Programms. Pluspunkte gibt es hier, wenn die Puzzles nicht nur nach einem einzigen strikt vorgegebenen Weg, sondern auf verschiedene Arten und, wenn möglich, in beliebiger Reihenfolge gelöst werden können. Nur dadurch kann der Spieler seine eigene Phantasie tatsächlich einbringen und ausleben und muß

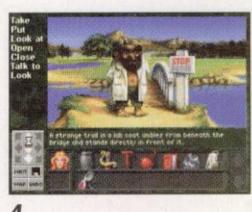
Erben der Erde

Perfekt für Kinder ist diese anrührende Geschichte um sprechende Tiere und eine verlorene Wetterkugel. Die Bedienung ist einfach, durch die schön gestaltete deutsche Sprachausgabe werden nur minimale Lesekenntnisse vorausgesetzt. Ein ungewöhnliches Märchen mit tieferem Sinn.
Hersteller: New World Computing, Info: Softgold


1


2


3


4


5

Adventure (Compilation)	Genre	Besonderheit	Konfiguration	Schwierigkeitsgrad
1. King's Quest 1 – 6 Sierra, Dreieich ca. 100 DM	Fantasy	Die gesammelten Abenteuer einer königlichen Familie von den ersten Adventure-Anfängen bis zur neuesten Technik, teilweise deutsch	386DX/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk	mittel
2. Larry 1 – 5 Sierra, Dreieich ca. 100 DM	Fun	Vertrottelter Möchtegern-Casanova latscht durch alle nur erreichbaren Fettnäpfchen – nicht nur für Machos, teilweise deutsch	386DX/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk	mittel
3. Space Quest 1 – 5 Sierra, Dreieich ca. 100 DM	Science-fiction	Das ereignisreiche Leben eines Weltraumhausmeisters, streckenweise urkomisch, teilweise deutsch	386DX/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk	mittel bis hoch
4. The Lost Adventures Legend, Chantilly, USA ca. 30 US$	gemischt	Enthält die zehn besten Adventures dieser Firma, z. Zt. nur als amerikanischer Import erhältlich	386DX/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk	einfach bis hoch
5. Alone in the Dark 1 – 3 Infogrames ca. 100 DM	Action-Adventure	Schlagkräftiger Privatdetektiv geht mit extravagantem Zeichentrick und tollem Gruselsound (vor allem in Teil 1) nicht ohne Humor auf Zombiejagd	386DX/33, 4 MB RAM, VGA, ca. 20 MB auf Festplatte	hoch bis sehr hoch


Okay Soft
Inh. Herbert Wirnshofer
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news 09674-8405
Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20:00 Uhr!
NEU: Ab DM 250.- Rechnungsbetrag VERSANDKOSTENFREI (Inland)
Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig. Unfreie Retouren werden nicht angenommen!
Abuse DV 66.90
• AH-640 Longbow DV 84.90
Albion DV 35.90
Alone in the Dark Trilogy 68.90
• Ancient Empire DV 78.90
Angel Devoid DA 59.90
Anvil of Dawn DV 71.90
Ascendancy DV 55.90
Assault Rigs DA 68.90
ATF: Adv. Tactical Fi. DV 78.90
Bad Day on Midway DA 74.90
Bad Mojo DV 75.90
• Baldies DA 65.90
• Baphomets Fluch DV 75.90
Batman Forever DA 82.90
Battle Isle 3 DV 71.00
Battles in Time DA 61.90
Battle Race DA 67.90
• Bernhard Langer Golf DV 65.90
Betrayal at Krondor DA 25.90
Bitmap Brother Comp. DA 29.90
Bleifuß 56.90
• Blown Away DV 74.90
Caesar 2 DV 77.90
• Chaos Overlord (Win'95) 65.90
Chewy Esc v. F5 DV 35.90
• Chronicle o.t. Sword DV 75.90
Chronomaster DA 75.90
Civilization II DV 76.90
CivNet DV 55.00
• Civil War General DV 78.90
Command + Conquer DV 82.90
- Ausnahmezustand DV 29.90
Congo DA 65.90
Conqueror a.d. 1086 DV 75.90
• Conquest o.t. New World 82.90
Creature Shock DV 24.90
• Cyberia 2 DV 75.90
Cybermage DV 63.00
Cyberstorm DA 77.90
• Cyber Judas DA 83.90
Cyril Cyberpunk DA 43.90
Deadalus Encounter DV 27.90
• Der Planer 2 DV 73.90
Descent 2 DA 79.90
Die Fugger 2 DV 75.90
• Die Siedler 2 DV 68.90
Discworld DV 75.90
• DSA 3-Schatten über.. 39.90
Duke Nukem 3D DA 74.90
• Dungeon Keeper DV 85.90
Earth Worm Jim 1+2 DV 64.90
• Earthsiege 2 (Win'95) DA 71.90
Ecco the Delphin DV 56.90
• Elisabeth I. DV 85.90
• F 1 Manager 96 DV 69.90
Fantasy General DV 67.90
Fast Attack DV 65.90
Fifa Soccer 95 Classic DV 29.90
Fifa Soccer 96 DV 79.90
• Flight 49.90
• Form. One Grand P. 2 DV 94.90
Gabriel Knight 2 DV 82.90
• Gene Machine DV 62.90
Grand Prix Manager DV 54.90
• Hexen Mission Disk DA 35.90
Hugo DV 62.90
Incredible Machine DA 25.90
Indy Car Racing 2 DA 75.90
• Into the Void DV 72.90
Kingdom O'Magic DV 69.90
Kings Quest 7 DV 38.90
Kyrandia 3 DV 24.90
Little Big Adv. Classic DV 29.90
F. O. Grand Prix 2 94,90
F1 Manager 96 69,90
SideWinder 3D Pro Microsoft incl. Fury 3 105.-
Lemmings Paintball DA 36.90
• Mad TV 2 DV 73.90
MAG! DV 69.90
Magic Carpet Plus DV 29.90
Manic Karts DA 35.90
Marty & das Käseabent. DV 71.90
• Master of Antaris 82.90
MegaTriPack DA 38.90
Mega Pack 5 DA 78.90
Monopoly DV 62.90
Myst Special Edition DV 68.90
Nascar Racing DA 27.90
NBA Live 96 DA 79.90
Need for Speed DV 79.90
NHL Hockey 95 Classic DV 29.90
NHL Hockey 96 DA 79.90
• Normality DV 72.90
• Offensive DV 82.90
Outpost 1.5 DV 82.90
Panzer General 2 DA 53.90
PGA European Tour DA 78.90
• PBA Bowling DA 55.90
Phantasmagoria DV 82.90
Pinball Wizard 2000 DV 64.90
Pole Position DV 84.90
Police Quest Swat DV 77.90
• PowerPlay Hockey DA 62.90
ran Trainer 2 DV 68.90
Rayman DA 59.90
Rebel Assault 2 DV 79.90
• Renegade 2 DV 57.90
Return Fire (Win'95) DV 76.90
Revolution X DA 83.90
Riddle of Master Lu DV 75.90
• Ripper DV 77.90
Rise of the Robots 2 DV 82.90
Sam + Max DV 35.90
Sensible World Europe Ed. 55.90
• Shannara DV 75.90
• Shellshock DV 75.90
Silent Hunter DV 69.90
Silent Thunder (Win'95) DA 75.90
Space Bucks DV 69.90
Speed Haste DA 59.90
• Star Trek Klingons 66.90
Star Trek Deep Space Nine 68.90
Star Trek 2 DV 27.90
Star Wars Collection DV 54.90
• Steel Panthers lim.Ed. 67.90
Stonekeep DV 88.90
Strike Base DV 71.90
• S.T.O.R.M DV 77.90
Super Stardust 96 DA 48.90
Super Streetfighter 2 DA 62.90
• SU 27 Sukhoi DV 69.90
• T-Mek DV 74.90
Team Chef DV 81.90
Terminator-F. Shock DV 75.90
Terra Nova-Strike Force DA 73.90
TFX Eurofighter 2000 DV 82.90
• The Dig DV 70.90
Themepark Classic DV 29.90
This Means War DV 71.90
Thunderhawk 2 DV 75.90
Tie Fighter (SVGA) DV 75.90
Tilt Pinball 56.90
TNN Fishing 96 DA 69.90
Tom + Jerry DV 52.90
Tomcat Alley DV 57.90
• Total Distortion 69.90
Touche-5th Musketier DV 68.90
Trophy Bass 78.90
Tyrian DA 65.90
UEFA Euro 96 DA 64.90
• Urban Runner DV 82.90
Virtual Snooker DA 77.90
Vollgas DV 55.00
Warcraft 2 DV 74.90
• - Zusatz CD DV 26.90
- Levels & ADD-On 19.75
• Warhammer-Dark Crus. DA 62.90
Wing Commander 4 DV 92.90
World Rally Fever DA 65.90
Worms DV 65.90
- Reinforcment DV 34.90
Zork Nemesis 75.90
"Z" DV 75.90
Sonderpreise Neuerscheinungen Toptitel: T-Online OKAY#
INTERNET: http://www.pcgames.de Hier finden Sie uns im Shopping Teil der PC Games -ONLINE
komplette Angebots-Liste kostenlos! Bitte System angeben!
Soundblaster 16 pro Value Ed./IDE/pnp 165.-
Soundblaster 32 PnP 252.-
Soundblaster AWE32 PnP 355.-
Roland SCD-15 399.-
Gravis Ultrasound PnP pro 319.-
Gravis Ultrasound PnP 229.-
Yamaha DB 50 XG 189.-
Yamaha SW 60 XG 319.-
CH-Products: Pro Throttle 175.-
GRAVIS Grip Game System + NHL96 164.-
GRAVIS Grip Game System + WWF 164.-
GRAVIS "Grip Pads" 59.-
GRAVIS Analog pro transparent 49.-
Wingman EXTREME 85.-
Wingman Warrior, 3D Action-Stick a.A.
Thrustmaster Formula T2 Lenkrad 230.-
Thrustmaster F 16 Flight 235.-
Thrustmaster F 16 TQS 249.-
TEAC CD-56-E CD-Rom 6x 175.-
NEC CDR 1300A CD-Rom 6x 165.-
Creative Labs MP 400-MPEG Decoder 199.-
Creative Soundboxen CS 100 E & Netzt. 59.-
Vorauskasse oder Stammkunden DM 6,50 * Nachnahme DM 9,90 (+ DM 3,- Zkgeb.) * Ausland Vorauskasse DM 18,00
ACHTUNG: KEIN Ladengeschäft, Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!


MULTISOFT

sich nicht unbarmherzig der Phantasie des Spieldesigners unterwerfen.

Was muß ein Adventure bieten?

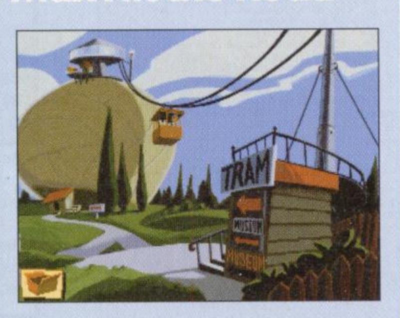
Ein einfach zu benutzendes Inventar, in dem Gegenstände auch problemlos miteinander kombiniert werden können, ist eine überaus wichtige Forderung, damit der Spielfluß nicht ständig ins Stocken gerät. Erwartet das Programm Texteingaben, muß der Parser ganze Sätze verarbeiten und nicht nur einen minimalen Grundwortschatz verstehen können. Nichts ist schlimmer als stundenlanges Suchen nach dem richtigen Ausdruck, wenn noch nicht mal eine witzige oder hilfreiche Erwiderung, sondern nur ein stereotypes „I don't understand" als Antwort erscheint.

Über Sinn oder Unsinn von Online-Hilfen, bei denen der gesamte Lösungsweg en detail abgefragt werden kann, soll hier nicht diskutiert werden. Die Herausforderung bei dieser Art Spiel besteht ja nicht zuletzt darin, selbst auf die Lösung der diversen Puzzles zu kommen – durch Nachdenken und Kombinieren der Fakten. Wenn ein Spieler an einer bestimmten Stelle festhängt, kommt er nur zu schnell in Versuchung, mal eben kurz nachzuschauen, statt sich selbst den Kopf zu zerbrechen und dadurch mehr Spielgenuß zu erhalten. Der Spaß an einem Spiel kann durch diese sehr leicht zu benutzenden Mogelhilfen schnell gegen Null gehen. Selbstdisziplin ist hier gefragt – aber wer hat die schon ...

Wertsteigernd macht sich aber mit Sicherheit eine gute deutsche Übersetzung bemerkbar. Eine komplette Lokalisierung ist vor allem dann sehr spielerfreundlich, wenn, wie es immer häufiger geschieht, auf Bildschirmtexte komplett verzichtet und statt dessen mit Sprachausgabe gearbeitet wird. Oftmals sind diese Texte nur ein einziges Mal zu hören. Wenn dann die Englischkenntnisse nicht ausreichen, um den Inhalt sofort zu verstehen, bleibt – genau wie bei schlecht designten Programmen – nur noch wildes Ausprobieren als Ausweg. Erfreulich ist, daß die Hersteller inzwischen offenbar die Zeichen der Zeit erkannt haben und immer mehr Adventures komplett übersetzt und mit mehr oder minder gut deutsch sprechenden Schauspielern synchronisiert herausbringen.

Das wichtigste bei Adventures ist und bleibt aber die Logik. Trotz aller erzählerischen Kapriolen, die der Spieldesigner durchaus schlagen

Sam & Max Hit the Road



Ein gewaltliebender Hase mit Riesenzähnen und ein schlappohriger Hund im zerknautschten Columbo-Mantel bilden das unschlagbar komische Detektivteam dieses verrückten Adventures. Auf der Suche nach dem aus dem Zirkus entfleuchten Yeti, der mit der Giraffenhalsdame durchgebrannt zu sein scheint, stolpern die beiden in die unwahrscheinlichsten Situationen. Ein Programm, das einen gegen Fisch allergischen Angler und das größte Bindfadenknäuel der Welt aufweist, kann einfach nur abgefahren witzig sein. Freche Sprüche und gute Sprachausgabe runden das für Kinder nur sehr bedingt geeignete Game ab.
Hersteller: LucasArts, Info: Softgold

Monkey Island

Schon etwas älter, aber nichtsdestoweniger unvergeßlich gut sind die beiden Teile von Monkey Island. Ob der Spieler im ersten Part **The Secret of Monkey Island** seine Differenzen mit den Piratenkollegen per Fluch-Wettbewerb statt per Schwert austrägt oder im zweiten Teil **LeChuck's Revenge** einen eifersüchtigen Geisterpiraten in die ewigen Jagdgründe schickt – immer wird er mit überraschenden Wendungen und wunderbarer Reggae-Musik verwöhnt.
Hersteller: LucasArts, Info: Softgold


1


2


3


4


5

Adventure (SF-Referenz)	Genre	Besonderheit	Konfiguration	Schwierigkeitsgrad
1. Myst Bomico, Kelsterbach ca. 100 DM	Science-fiction	Der Klassiker unter den Adventures zeigt selbst nach vier Jahren noch keine Abnutzungserscheinungen, deutsch	386DX/33, 4 MB RAM, Windows 3.1, SVGA, ca. 4 MB auf Festplatte	hoch
2. The Dig Softgold, Kaarst ca. 80 DM	Science-fiction	Basiert auf einer Idee von Stephen Spielberg, tolle Rätsel lassen die etwas konservative Grafik vergessen, deutsch	486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk	hoch
3. Verschollen in der Zeit Centregold, Hamburg ca. 100 DM	Science-fiction	Gut gestrickter Zeitagenten-Thriller für Leute, die gerne denken und weniger auf Gags und Action setzen, deutsch	486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows	hoch
4. Vollgas Softgold, Kaarst ca. 100 DM	Science-fiction	Moped-Epos im Mad-Max-Stil, schicker Zeichentrick, deutsch	486/33, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk	mittel
5. Chewie BlueByte, Mülheim ca. 90 DM	Fun-Science-fiction	Sci-fi-Parodie und Zeichentrick vom Feinsten, deutsch	486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 18 MB auf Festplatte	mittel

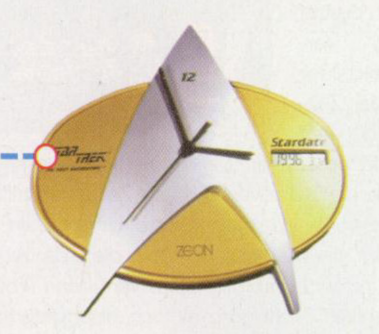
Top TRONIC Shop

check it out!

Star-Trek-Wanduhr

What's the time?

49,95

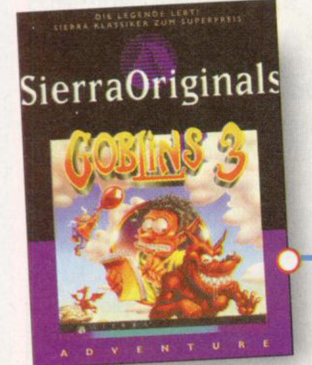


Buzz Aldrin's Race into Space

Buzz Aldrin's Race into Space ist eine Simulation des größten Abenteuers der Menschheit: Über 300 Weltraum-Missionen, über 1000 historische Fotos, kompletter Soundtrack und Soundeffekte. CD-ROM

19,95





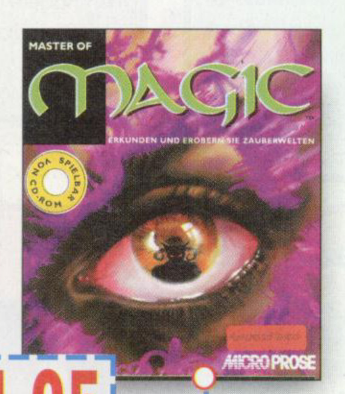
Goblins 3

Ein echter interaktiver Comic im Tex-Avery-Stil

CD-ROM, komplett deutsch

24,95

Master of Magic



Erkundet und erobert Zauberwelten! Ein Spiel, das strategische Eroberung und Fantasy-Abenteuer in einem Produkt vereint

CD-ROM, komplett deutsch

24,95

Multimedia-Boxen

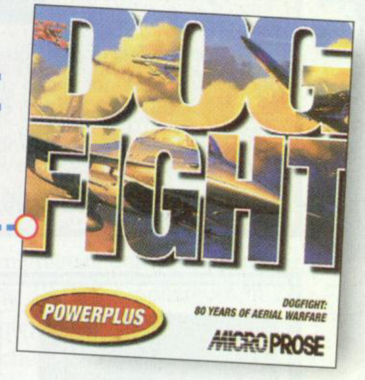


80-Watt-Sound

55,00

Dogfight

24,95



Einzigartige Simulation der Flugtricks und -techniken aus 80 Jahren Kampfflugtechnik

CD-ROM

Fantasy-Pack Vol.2

Lost in Time & Hand of Fate



PC 3,5"

CD-ROM

zusammen nur

34,95

Highlight des Monats



49,95

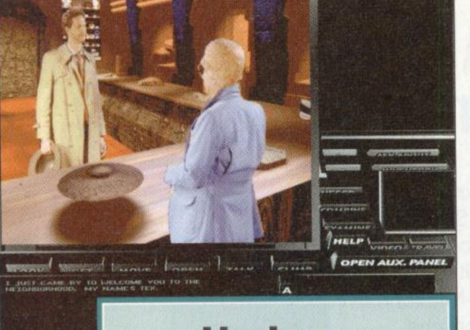
Bausatz:
Star Wars – Encounter
Yoda Action Scene



TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
http://www.tronic.de
e-mail: : info@tronic. de

sehr gut eingestuft werden, wenn Logik, Story und Atmosphäre stimmen, denn von diesen Kriterien lebt dieses Genre – und wir haben alle einmal klein angefangen. ❑

ah



Under a Killing Moon

Eine ziemlich miese, verstrahlte Zukunft, ein ziemlich trotteliger Privatdetektiv und ziemlich haarige Puzzles erwarten den Spieler in diesem Adventure. Interessantes Gameplay und sahnemäßige Sprachausgabe machen **Under a Killing Moon** zu einem Muß für Adventurefans.
Hersteller: Access,
Info: Selling Points

Day of the Tentacle



„Schrill" ist das Wort, das **Day of the Tentacle** am besten charakterisiert. Verrückte Comicbilder passen sich der Zeitreisestory und dem schicken Sound bestens an. Der Spieler steuert drei abgedrehte Freunde durch drei verschiedene Zeitzonen, trifft unter anderem auf George Washington, wird mit mutierten Tentakeln konfrontiert, die die Herrschaft über die Erde übernommen haben, und rettet mit Hilfe eines verrückten Professors schließlich die Welt. Nicht ganz einfach, aber Unterhaltung mit Pfiff.
Hersteller: LucasArts, Info: Softgold

Beneath a Steel Sky



Düstere Zukunftsaussichten bietet das futuristische Adventure **Beneath a Steel Sky**. Das optisch ausgereifte Programm wartet mit starken Rätseln und einem perfekt angepaßten Soundtrack auf. Zudem wird der Spieler nicht nur durch „normale" Szenarien geschickt, sondern darf auch im Virtual Space eines Computers knackige Puzzles lösen. Wer nicht unbedingt auf witzige Adventures steht, dürfte hier richtig sein.
Hersteller: Revolution Software, Info: Virgin

darf, müssen die Rätsel immer noch so logisch und in gewisser Weise sinnvoll bleiben, daß der Spieler nicht auf die Versuch-und-Irrtum-Methode angewiesen ist, um ein Puzzle zu knacken. Ist einem Spiel mit Logik (und Phantasie) nicht beizukommen, gehört es automatisch in die Klasse „Nicht zu empfehlen, Thema verfehlt".

Eines sollte jedoch auf keinen Fall übersehen werden: Ein Spiel, das ein Adventureprofi an einem Nachmittag nebenher erledigt, beschäftigt einen Einsteiger oft mehrere Wochen lang. Auch ein einfaches Adventure kann daher durchaus als

Gabriel Knight II: The Beast Within

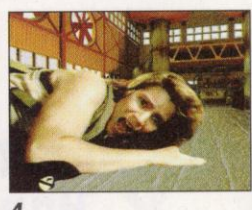
Ein mittelprächtiger amerikanischer Schriftsteller mit starkem Hang zum Okkulten erbt ein Schloß in Bayern, wo er, dem Vorbild seiner Ahnen folgend, sofort auf Werwolfjagd geht. Die sehr verwickelte Geschichte um Ludwig II., eine verlorene Wagneroper und Werwölfe in deutschen Wäldern ist technisch exzellent umgesetzt, wartet fast durchgehend mit echten Schauplätzen und Full-Motion-Videos auf. Das Spiel ist in sechs Kapitel aufgegliedert, in denen Held Gabriel und dessen Assistentin Grace abwechselnd die Hauptrolle übernehmen. **The Beast Within** ist ein Garant für lange Adventurenächte.
Hersteller: Sierra, Info: Sierra

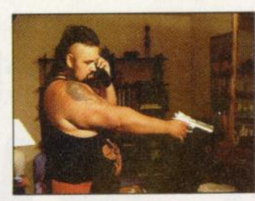



1


2


3


4

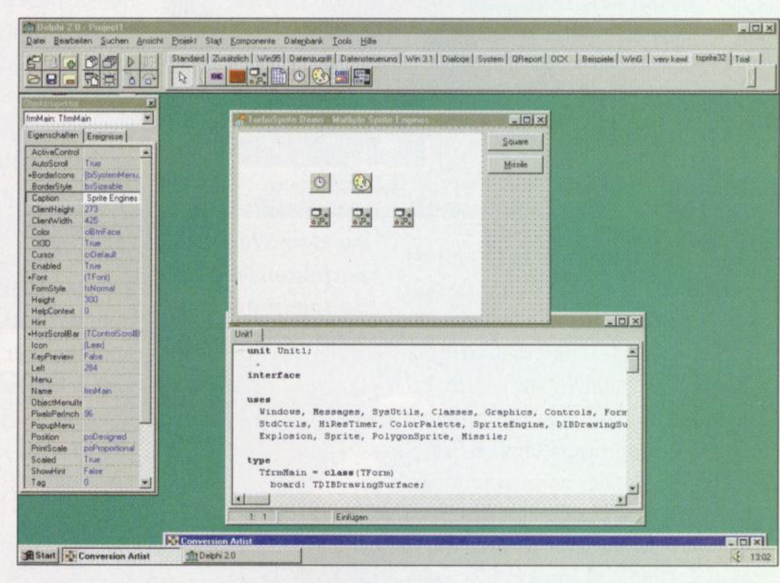

5

Adventure (Video)	Genre	Besonderheit	Konfiguration	Schwierigkeitsgrad
1. Puppen, Perlen und Pistolen Philips, Hamburg ca. 100 DM I	Interactive Movie	Tolle Dialoge, Story im Stil des Film Noir, deutsch	486/33, 8 MB RAM, SVGA, ca. 6 MB auf Festplatte	mittel
2. Hardline Virgin, Hamburg ca. 80 DM	Interactive Movie	Futuristisches, actionreiches Ballerspektakel um eine Sekte, mit dem die Entwicklerfirma Cryo neue Standards setzen will	486/33, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk	mittel
3. The Daedalus Encounter Virgin, Hamburg ca. 100 DM	Interactive Movie	Originelle Story um eine Schrottsammlermannschaft, mit vielen Denk- und Knobelaufgaben	486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 4 MB auf Festplatte	hoch
4. Critical Path MediaVision, München ca. 100 DM	Interactive Movie	Nach dem 3. Weltkrieg angesiedelt, einer der ersten interaktiven Filme, teilweise etwas brutal	386DX/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 15 MB auf Festplatte	hoch
5. Urban Runner Sierra/Coktel, Dreieich ca. 100 D	Interactive Movie	Vorwitziger Reporter wird durch Paris gehetzt, abwechselnd Denkaufgaben und Actionszenen	486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows	mittel

WEGE ZUM EIGENEN SPIEL (4)

Programmbaukästen

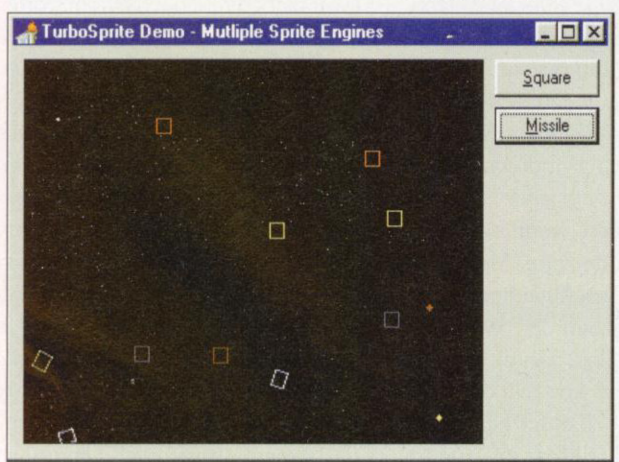
Autorensysteme, wie wir sie in der letzten Ausgabe vorgestellt hatten, sind ein hervorragender Weg, um auch ohne große Programmierkenntnisse selbstgemachte Grafiken und Sounds in einen Storyablauf zu integrieren. Setzt man seine Ansprüche jedoch ein wenig höher, kommt man um eine richtige Programmiersprache nicht herum. Doch auch bei den Compilern hat sich seit den frühen Homecomputertagen einiges zum Vorteil des Anwenders verändert.



Die Programmierumgebung von Delphi 2

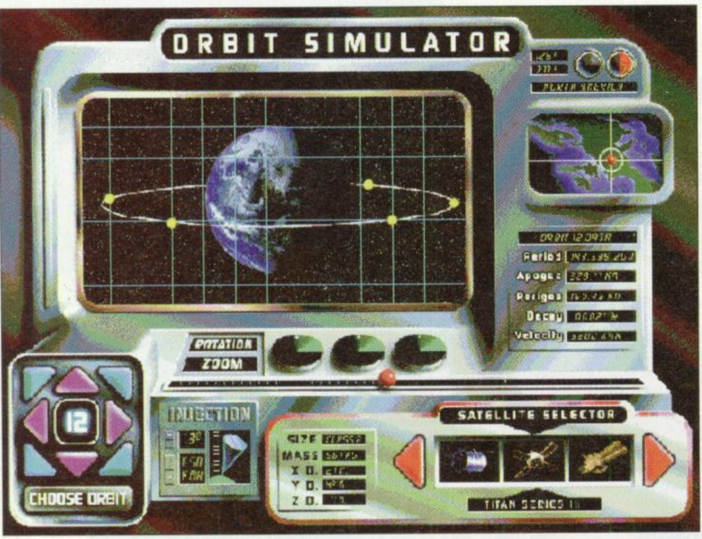
Ein Autorensystem ist eine feine Sache, wenn man einen vorgegebenen Handlungspfad in ein Programm umsetzen möchte. Soll das eigene Spiel jedoch eine eigene Logik beinhalten, wie zum Beispiel bei einer Simulation, muß man schon etwas tiefer in die Programmierung einsteigen. Moderne visuelle Programmiersysteme lassen jedoch die Grenzen zwischen klassischem Compiler und Autorensystem verwischen. War Windows bis vor kurzem unter Spieleprogrammierern aufgrund seiner Langsamkeit und komplizierter Systemprogrammierung noch verpönt, so hat sich das spätestens mit der Einführung von Windows 95 sehr geändert. Systemprogrammierung setzt zwar immer noch umfangreiche C++-Kenntnisse und einen ganzen Schrank voller Handbücher voraus, aber mit den visuellen Programmiersprachen Delphi und Visual Basic kann man durch Verwendung vorgefertigter Module die Windows-typischen Probleme umgehen und sich auf das Wesentliche konzentrieren.

Rasante Sprite-action mit Turbos Sprites 32



BASIC lebt!

Seit den Anfangstagen der Computer gilt BASIC (Beginners All Purpose Symbolic Instruction Code) als die Einsteigersprache für alle, die ihren Rechner selbst programmieren wollen. Obwohl die Sprache schon des öfteren für veraltet erklärt wurde, hält sich das Relikt hartnäckig in der Gunst der Anwender. Waren Basic, Grafik und Geschwindigkeit früher sehr gegensätzliche Dinge, so läuft der Dinosaurier unter Windows zu völlig neuen Höchstleistungen auf. Mit Visual Basic in der Version 4.0 steht Programmiereinsteigern ein leistungsfähiges 32-Bit-Compilersystem zur Verfügung, das alle Vorteile einer grafischen Benutzeroberfläche vereint, ohne fundierte Betriebssystemkenntnisse vorauszusetzen. Windows-typische Elemente wie Bitmaps, Buttons, Textfelder oder Listboxen werden nicht über kryptische Parameterketten angesprochen, sondern einfach in einer Toolbox angewählt, mit der Maus in einem Programmfenster plaziert, in die richtige Größe gebracht und beschriftet. Über ein Eigenschaftenmenü werden Farben, Scrollbalken oder sonstige elementtypische Properties eingestellt. Nachdem man auf diese Art und Weise das generelle Erscheinungsbild des zu schreibenden Programms festgelegt hat, kann man sich auch schon an das Programmieren machen.

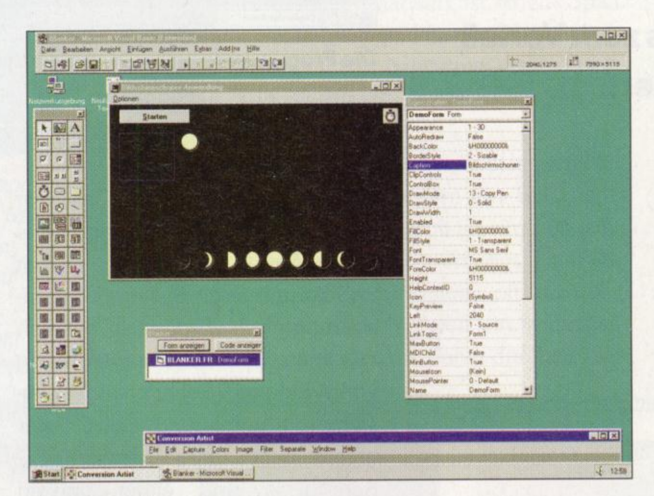


Auf dem Weg zum perfekten Spiel: Beispielprogramm Mediak Knife.VBX

Auch hier wird mittlerweile anders verfahren als zu der Gründerzeit von BASIC. Statt wie früher ein großes Listing zu schreiben, gibt man unter Visual Basic jedem Ereignis eines Elements ein eigenes kleines Programm. Element-Ereignisse sind eine der herausragenden Stärken von VB und werden von Windows automatisch ausgelöst. Bewegt der Anwender beispielsweise die Maus über ein bestimmtes Element, wird ein Mouse-Over-Ereignis für das Element ausgelöst. Will man nun erreichen, daß sich die Form des Mauscursors ändert, wenn das Ereignis eintritt, so schreibt man lediglich einen Einzeiler in die entsprechende Behandlungsroutine. Der Vorteil für den Anwender liegt auf der Hand. Wollte man so etwas komplett selber programmieren, so müßte man sich nicht nur um die Behandlung des Ereignisses kümmern, sondern auch noch den Programmcode schreiben, der ständig die Mausposition überwacht und die Behandlungsroutine aufruft, wenn sich der Cursor an derselben Bildschirmstelle wie der Button befindet. Da man unter Windows verschieb- und vergrößerbare Fenster hat, die obendrein auch noch verdeckt sein können, kann man sich vorstellen, welcher Programmieraufwand einem durch VB erspart bleibt. Natürlich kommt man immer noch nicht umhin, die Grundzüge der BASIC-Sprache zu erlernen. Dazu gibt es jedoch mehr als reichlich Literatur und gerade, wenn es um wirklich komplizierte Dinge wie Spritebewegung und das Abspielen von Filmen oder Sounds geht, kann man auf einen reichhaltigen Vorrat vorgefertigter Routinensammlungen zurückgreifen.

Baukastenprinzip

Der wirkliche Kasus-Knacksus einer visuellen Programmiersprache ist die Erweiterbarkeit durch Zusatzmodule. Solche Module werden unter Visual Basic VBX (Visual Basic Extension) genannt und erscheinen nach der Installation in der Element-Toolbox, von wo aus sie, wie der eingangs erwähnte Button, einfach mittels Mausklick in das Programm aufgenommen werden. Solche Module kann man von Drittherstellern kaufen oder in reichhaltiger Auswahl auf Shareware-CDs oder dem Internet finden. Je nach Qualität des Moduls kann sich der Programmierer das Selberschreiben großer Teile seiner benötigten Programmlogik schenken. Besonders bemerkbar macht sich dieser Effekt bei komplizierten Betriebssystemaufrufen, die ansonsten echtes Expertenwissen voraussetzen. Tatsächlich gibt es derart leistungsfähige Module, daß man im günstigsten Fall ohne jeden Programmcode auskommt. Warum sollte man sich auch mit den Windows-Interna herumschlagen, um eine Spriteengine zu schreiben, wenn es sowas als fertiges Modul gibt. Man muß nur noch Art, Geschwindigkeit und Richtung angeben – Windows kümmert sich allein darum, daß das Teil bewegt wird und teilt dem Anwender auch noch durch ein Kollisionsereignis mit, daß es auf irgendein anderes Element getroffen ist. Mit VB 4.0 ist auch die Verwendung von OCXen möglich. Die OCX ist praktisch die große Schwester einer VBX, arbeitet prinzipiell 32bittig und hat durch die OLE-Kapselung den Vorteil, daß sie auch noch von anderen modernen Compilern wie C++ oder Delphi 2 verwendet werden kann.



Programmieren per Drag&Drop mit Visual Basic 4.0

DELPHI 2

Genau den gleichen Weg wie Microsofts Visual Basic beschreitet Delphi 2 von Borland. Auch hier verbirgt sich hinter der visuellen Umgebung ein alter Bekannter aus den Anfangstagen der Computer. Die Sprache Turbo Pascal ist noch eine ganze Ecke leistungsfähiger als BASIC und bringt einige Features mit sich, die für die Spieleprogrammierung geradezu ideal sind. Von der Bedienung her lehnt sich das visuelle Programmiersystem exakt an das Microsoft-Produkt an. Auch hier gilt es zunächst einmal, die benötigten Elemente aus der Toolbox in das Arbeitsfenster zu bringen und die Eigenschaften einzustellen, bevor man den individuellen Ereignissen ihren Behandlungscode zuordnet. Pascal ist jedoch von seiner grundsätzlichen Struktur von Anfang an ein Compiler gewesen und baut nicht wie BASIC auf einer Interpretersprache auf. Während BASIC dem Anwender die Typisierung und Verwaltung des Speichers weitgehend abnimmt, muß man sich bei Pascal schon ein wenig Gedanken darum machen, was man nun alles an Speicherplatz braucht. Das hört sich zwar nicht direkt nach einem Vorteil an, hilft aber, den Programmcode effizienter zu halten und kommt den sehr strengen Windows-Call-Deklarationen entgegen. So etwas macht sich für einen Programmierneuling zwar nicht auf Anhieb bemerkbar, wird aber spätestens, wenn die Programme größer werden, sehr begrüßt. Anderer Nebeneffekt: Die Umwandlung der C++-orientierten Windows-Calls in die Pascal-Konventionen ist sehr viel einfacher und hat dafür gesorgt, daß innerhalb weniger Tage nach

Know-how aus zweiter Hand

Wer noch nie programmiert hat, findet zwar mit visuellen Compilern einen einfachen Einstieg, aber das Entwickeln von sehenswerten Spielen setzt einige tiefe Griffe in die Trickkiste voraus. Der Clou bei visuellen Compilern ist jedoch die Verwendung vorgefertigter Module, die die wirklich zeitkritischen oder programmierintensiven Vorgänge abnehmen. Wer sich für Spieleprogrammierung interessiert, findet hier eine ganze Reihe von Modulen, die sich dieses Themas angenommen haben und Erfolgserlebnisse innerhalb kürzester Einarbeitungszeit versprechen:

StageX.OCX

Die perfekte OCX für Spieleprogrammierer. Gleichzeitig in Delphi 2, VB 4.0 oder C++ verwendbar. Das extrem schnelle und einfach zu bedienende Modul verwendet Microsofts DirectX-Schnittstelle und bietet Leistungen, die die von DOS sogar noch überflügeln. StageX bietet eine leistungsstarke Spriteengine, Parallax-Scrolling, Sound-Zeit oder ereignisgesteuerte Events sowie 3D-Unterstützung durch die Direct-3D-Schnittstelle.

Info: Nexus Software, Zeppelinstr. 2, 88212 Ravensburg, 0751/351340

Media Knife.VBX

Das Multimedia-Modul zu Visual Basic ist zwar nicht gerade ein Geschwindigkeitswunder, bietet jedoch einen Leistungsumfang, der jedem Autorensystem Ehre machen würde. Überblendeffekte für Grafiken, Spriteanimationen, Hotspot-Editor und ein verbessertes Palettenhandling ermöglichen mehr Spielraum beim Designen von Adventures und Living Books.

Info: Micro-Basic GmbH, Am Sommerfeld 11, 85622 Weißenfeld, 089/90499049

Turbo Sprite 32.DCU

Die Turbo Sprite Library bietet komfortable Win-G-Unterstützung für Delphi 2. Über wenige, leicht verständliche Komponenten lassen sich die komplizierten Systemaufrufe zum Handling von DIBs extrem vereinfachen. Die Modulsammlung wurde von der Shareware-Spieleschmiede Silicon Commander Games entwickelt und kann in einer Trial-Version kostenlos von der Website der Company gezogen werden. Die Registriergebühr beträgt knapp 40 $ und ist ihr Geld wert.

Info: http://www.silicmdr.com/delph.htm

TGMP.DCU

Ein komplettes OpenGL-Modul, mit dem sich in Realtime rendernde 3D-Spiele schreiben lassen, liegt derzeit kostenlos auf der Website von Graphical Magick aus. Zu dem Modul gibt es Demoprogramme als Tutorial. Der Autor arbeitet derzeit an der 2.0er Version, die OpenGL umgeht und noch um einiges schneller ist.

Info: http://www.iinet.com/market/gmp/gmp.html

Delphi Freeware

Die ultimative Sammlung an Delphi-Modulen findet sich auf: *http://sunsite.icm.edu.pl/~robert/delphi/.* Die Site wird täglich geupdated und hat zu nahezu jedem Windows-Problem eine passende Lösung zu bieten.

dem Erscheinen des Programmiersystems alle wichtigen Windows-Libraries in das Delphi-Modulformat konvertiert waren. Hinzu kommt, daß Delphi nicht nur seine eigenen DCU-Zusatzmodule verarbeiten kann, sondern auch noch VBX-Module, DLLs und 32bittige OCXe. Außerdem versteht Delphi 2 die ASM-Inline-Direktive, mit der Maschinensprache direkt in das Pascal-Listing eingebunden werden kann. In Maschinensprache oder Assembler zu programmieren, setzt allerdings wieder extremes Expertenwissen voraus, speziell wenn man unter einem Multitasking-Betriebssystem wie Windows arbeitet. Assembler erzeugt jedoch auch den schnellsten und effektivsten Code, den sich ein Spieleprogrammierer für seine Kollisionsabfragen oder Grafikbewegungen wünschen kann. Da man bei der Inline-Direktive ASM jedoch nicht auf externe Programme ausweichen muß und seine Pointer direkt aus dem Pascal-Quellcode übernimmt, sind Assemblerlistings unter Delphi im allgemeinen Zehnzeiler, die auch von Anfängern verstanden und nachvollzogen werden können. Pascal-User-Groups gibt es wie Sand am Meer, und von daher gibt es auch für nahezu jedes Windows-Problem eine Sharewarelösung zu finden, die dem angehenden Programmierer nächtelanges Brüten über Klassenbibliotheken und Windows-Konventionen erspart.

Der „Befehlsvorrat" von VB 4.0

Beide Systeme haben ihre individuellen Schwächen und Stärken. Visual Basic 4.0 stellt mit Sicherheit einen einfachen und zukunftsträchtigen Einstieg in die Windows-Programmierung dar. Zukunftsträchtig, da Microsoft das Visual-Basic-Konzept in all ihren Applikationen als Standard-Makrosprache einsetzen will. Die Programmierung von Wordmakros, interaktiven Webpages oder einem selbstgeschriebenen Spiel alles aus einem Guß ist ein Grund, warum sich jeder, der Programmierambitionen hegt, damit auseinandersetzen sollte. Delphi 2 hingegen hat Freunde auf der ganzen Welt und ist vom Leistungsumfang her für die Spieleprogrammierung besser geeignet. BASIC zu beherrschen, ist zwar nicht gerade cool, aber schaden kann es nicht, zumal man es innerhalb eines Wochenendes begreifen kann. Danach hat man ein mächtiges Werkzeug für Toolprogrammierung und all die kleinen Jobs, die man „on-the-fly" programmieren möchte, ohne sich vorher mit Variablendeklarationen und Struktogrammen herumzuschlagen. Wenn man die richtigen, leistungsfähigen OCXe einsetzt, ist ohnehin kaum noch ein Unterschied zu einem C++-Programm festzustellen. Delphi 2 ist definitiv cool, und jeder, der sich ernsthaft mit der Spieleprogrammierung unter Windows auseinandersetzen will, ist mit Borlands neuem Vorzeigecompiler aufs beste bedient. Bei beiden Systemen sollte man sich jedoch darüber im klaren sein, daß mit „Installieren und loslegen" hier nichts läuft. Wer eine „richtige" Programmiersprache lernen will, kommt um das Studium von Fachbüchern nicht herum

❑

tom

PC Spiel Extra

ENTERTAINER

Kino, Video, Multimedia

8/96

NEWS:
Kino-Lexikon: das erste Nachschlagewerk auch für deutsche Filme

SPECIAL:
Die Klingonen kommen!

MULTIMEDIA:
Frequency – Musik in einer neuen Dimension

VIDEO:
Deep Space Nine geht in die vierte Runde

NICOLAS CAGE BEKÄMPFT TERRORISTEN AUF ALCATRAZ

The Rock

IMPRESSUM

Herausgeber	Christian Widuch
Chefredakteur	Stefan Martin Asef (sma, verantw.)
Redaktion	TRONIC-Verlag, Michael Suck
Titel	THE ROCK © 1996 Hollywood Pictures
Layout	Dirk Anhof (verantw.)
Anzeigenleitung	Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25
Anzeigenverkauf & Mediaberatung	Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/97 96-12 Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15 Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/97 96-14
	TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München Münchner Str. 17, 85540 Haar Tel.: 0 89/45 69 14-12 Fax: 0 89/45 69 14-10
Anzeigendisposition	Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/97 96-16 Fax: 0 56 51/97 96-44
Repräsentant im Ausland	GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB 071/2215462, Fax: GB 071/2290795
Reproduktion	REPRO-Gesellschaft für Druckform-herstellung mbH, Kassel
	Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue
Druck und Gesamtherstellung	Druckerei Jungfer, Herzberg

EDITORIAL

Q'aplah!

So wurdet Ihr noch nie begrüßt! Die zweifellos ungewöhnliche Anrede in diesem ENTERTAINER hat aber seinen Grund: In dieser Ausgabe haben wir für Euch ein kleines Klingonenspecial zusammengestellt. Richtig: Die Klingonen, das sind diese langmähnigen Gesellen, die im Star-Trek-Universum uneingeschränkt die beliebtesten Außerirdischen darstellen. Eingeweihten dürfte deshalb die Anrede „Q'aplah" nicht unbekannt sein, ist sie doch Teil des umfangreichen klingonischen Wortschatzes, den fleißige Trekkies im Laufe der Jahre zusammengestellt haben.

Mittlerweile hat auch die Softwareindustrie erkannt, daß sich nicht nur Captain Picard und Konsorten kommerziell ausschlachten lassen. Eine CD-ROM zum Thema Klingonen ist deshalb eigentlich überfällig gewesen. Als Sprachlehrgang verpackt, bietet Star Trek: Klingon endlich mal ein Abenteuer rund um dieses lustige Völkchen. Grund genug für uns, dem interaktiven Spielfilm zwei Seiten in diesem Heft zu widmen, die mit einer Übersicht klingonischer Websites abgerundet werden. Da paßt es in diesem Monat gut, daß endlich der Pilotfilm zur vierten Staffel von Deep Space Nine auf Video erschienen ist. Dort nämlich taucht unser allerliebster Klingone, Lieutenant Worf, als neuer Offizier auf der Raumstation auf und muß gleich gegen seine eigenen Artgenossen kämpfen.

Doch nicht nur Trekkies werden auf ihre Kosten kommen. Sean Connery hat einen neuen Actionfilm gedreht, der in den USA bereits zum Sommerknüller wurde. Ob der Gang ins Kino lohnt, erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten. Und wer sich partout nicht in dunkle Säle trauen will, sollte dieses Heft am besten bei Sonnenschein im Freien genießen.

In diesem Sinne,

Mi Suck

INHALT

ENTERTAINER

NEWS



SCHWERE GESCHÜTZE

Endlich mal keine schnuckeligen Zeichentrickfiguren mit warmherzigen Charakteren: **Heavy Metal** ist der etwas andere Animationsfilm. Anzügliche Gags, abgedrehter Humor und ein rockiger Soundtrack vom allerbesten Format sind das Markenzeichen dieses Kultfilms. Erstaunlich ist nur, daß das Werk schon gut und gerne 15 Jahre alt ist und doch erst jetzt auf Video herauskommt. Allerdings ist es ein Genuß, die Zeichenkünste eines **Richard Corben** endlich einmal in Bewegung zu sehen. Die Handlung bietet darüber hinaus für jeden etwas: In verschiedenen Episoden werden Geschichten über mystische Amazonen ebenso erzählt wie über die Mutation eines harmlosen Irren zu einem amoklaufenden Monster. Let's rock'n' roll!

EDLE FILMKOST

Endlich ist Schluß mit dem ständigen Blick über den großen Teich hinweg: Das **Lexikon des internationalen Films** widmet sich ausnahmsweise nicht nur den amerikanischen Hollywood-Produktionen, sondern ebenso europäischen und sogar deutschen Filmwerken. Als Buch ist dieses Lexikon schon zu beachtlichem Ruhm gelangt, jetzt hat **Systhema** eine CD-ROM daraus gemacht, die **Cinemania** das Fürchten lehren soll. Das könnte klappen. Mit 41.000 Filmen und 125.000 Schauspielern ist die CD schon deutlich umfangreicher als das Konkurrenzprodukt von Microsoft. Und dank der 1800 Fotos und einer superedlen Benutzerführung durch ein virtuelles Studio-Foyer braucht das Lexikon auch den technischen Vergleich nicht zu scheuen. Einziges Manko: Cinemania hat gut ein Dutzend Videoclips, das Lexikon des internationalen Films nicht einen einzigen.



TUNTEN-TRIO

Schau an, schau an: **Wesley Snipes** kann ein richtig wandlungsfähiger Schauspieler sein. Für sein Werk mit dem vielsagenden Titel **To Wong Foo** hat er sich nämlich nicht einfach nur die Haare gefärbt, er stürzte sich sogar in Frauenkleider. Als Tunte fährt er zusammen mit seinen warmen Brüdern **Patrick Swayze** und **John Leguizamo** durch die Weiten der amerikanischen Ebene. Und wie es der Zufall will, landet das Trio nach einigen Verwirrungen in einem stockkonservativen Nest, das nur darauf gewartet hat, von den drei schrillen Damen aufgesucht zu werden. Die Klamotte mit den üblichen Klischees ist nett auf Video anzuschauen, doch die Hauptdarsteller wirken in ihren Frauenrollen leicht überfordert. Ob Patrick Swayze nach seinem Aufenthalt im Himmel (**Ghost: Nachricht von Sam**) wirklich so wiedergeboren werden mußte?



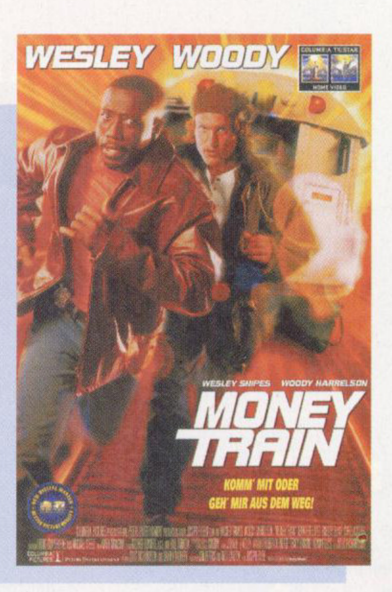
HESSEN RULES

Der Hesse an sich ist ein gemütlicher Mensch. Er nimmt das Leben nicht so ernst, schlürft seinen Äppelwoi und ist Neuem gegenüber mißtrauisch. Wem diese Lebensgewohnheiten fremd sind, der sollte mal bei **Badesalz** einen Kurs belegen. Die beiden Komödianten toben schon seit Jahren nicht nur über hessische Bühnen, erzählen Geschichten vom Revolverhelden Hessie James und machen aus Michael Jackson einen Volksmusik-Star. Auch in ihrem Film **Abbuzze** ist die Handlung eher nebensächlich, aber die Pointen sind dafür um so treffender. Jetzt auf Video.



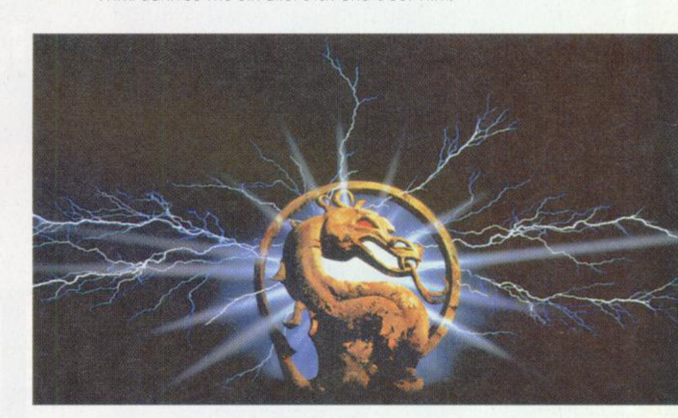
WOODY & WESLEY

Einer der besten Thriller des letzten Jahres kommt nun aus dem Reich der Filmrollen ins Reich der Videotheken zurück: **Money Train** heißt der Film mit dem unschlagbaren Gespann **Woody Harrelson** und **Wesley Snipes.** Die beiden haben ihren öden Job als Bewacher von U-Bahn-Geldtransporten satt und entscheiden sich dafür, das Geld einfach mal nicht bei der Bank abzulegen. Eleganter Actionfilm mit erstaunlichen Special-Effects. Sehenswert!



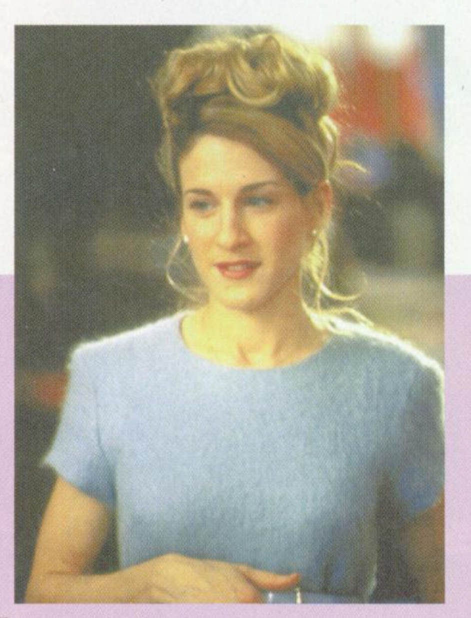
RÜBE AB

Der **Highlander** himself gibt sich die Ehre für die Verfilmung eines Computerspiels: **Mortal Combat** heißt der Streifen, in dem **Christopher Lambert** nicht viel reden, aber dafür viel kämpfen muß. Immerhin, der Filmplot ist dem Spiel in seiner Handlungsarmut sehr ähnlich: Ein böser Zauberer ruft alljährlich zum großen Kampfsport-Turnier, und diesmal muß gleich die Erde gerettet werden. Wer echten Trash mag, bekommt hier auch echten Trash geboten. Und wer den Film nicht mag, kann das Video ja im schnellen Vorlauf bewundern. Wirkt dann so wie ein alter Dick-und-Doof-Film.



TEENIE-HORROR

Was stellt man sich unter einem Film vor, der **Der Hexenclub** heißt? Supermodels, die auf einem Besen reiten? Alice Schwarzer in einer Talkshow? Weit gefehlt! Das ganze wirkt eher wie eine Kreuzung aus **Die Hexen von Eastwick** und **Teenwolf.** Einziger Unterschied: Die Hauptdarsteller sind tatsächlich so jung wie die gelifteten Damen aus dem Klassiker es nur vortäuschten. Vier Teenie-Hexen spielen mit dem Feuer und beschwören heidnische Rituale. Als das auch noch klappt, wird eine von ihnen größenwahnsinnig. Der Verleiher meint, der Film wäre so was wie ein „okkulter Thriller". Mein Untertitel-Vorschlag: „Wenn Zahnspangen zu tödlichen Waffen werden"...



LIZENZ ZUM LÖTEN

Leslie Nielsen ist sicherlich nach **Sean Connery** der meistbeschäftigte weißhaarige Darsteller im Film-Busineß. Im neuesten Machwerk der nackten Kanone begibt sich Nielsen als **Agent 00** auf die Spuren von James Bond. Einen kriminellen Wahnsinnigen soll er aufhalten, der eigentlich schon vor 15 Jahren bei einer Explosion hätte sterben müssen. Doch Agent 00 bleibt ihm auf den Fersen und erhält sogar noch Hilfe von der schönen Agentin **Nicolette Sheridan**. Blutig ist der Streifen nicht, und ob er so richtig komisch ist, muß sich erweisen. Laut Verleih war der Film für Leslie Nielsen aber glatt die „Traumrolle". Wohl wegen der Gage, was?



MIDLIFE CRISIS

Was passiert, wenn der dreißigste Geburtstag kurz vor der Tür steht? Kriegt man über Nacht Falten? Oder muß man sich diese grauen Rentnerjacken kaufen? Lucy und Joe haben da so ihre eigenen Vorstellungen: Beide haben sich geschworen, bis zu ihrem dreißigsten Lebensjahr den Partner fürs Leben zu finden. Und sollte das nicht gelingen, wollen sich beide von der Brooklyn Bridge stürzen. Tja, und da stehen sie nun auf der Brücke. Wie's weitergeht? Der Film ist eine Komödie, und als solche steht den beiden noch eine Fülle von Verwicklungen bevor, bis schließlich das Happy End unbarmherzig zuschlägt. Denn wenn Lucy wirklich gleich am Anfang des Films springen würde, wäre es ja nur ein Kurzfilm, gell?

Duo Infernale

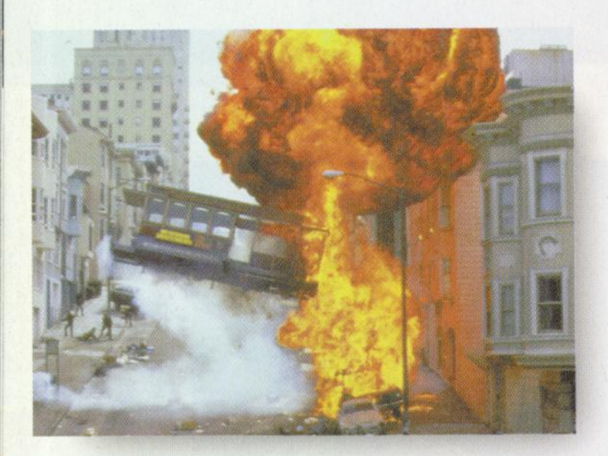
Alcatraz erwacht wieder zum Leben: Auf der berühmtesten Gefängnisinsel der Welt nisten sich Terroristen ein. Und zum ersten Mal will keiner aus dem Gefängnis ausbrechen, aber viele wollen einbrechen – ganz besonders Sean Connery und Nicolas Cage.

Kein bißchen weise, aber weißer – Sean Connery legt immer noch jeden aufs Kreuz

KURZINFO

Titel:	The Rock
Genre:	Action-Thriller
Länge:	ca. 100 Min.
Hersteller & Jahr:	Hollywood Pictures, 1996
Label:	Buena Vista International

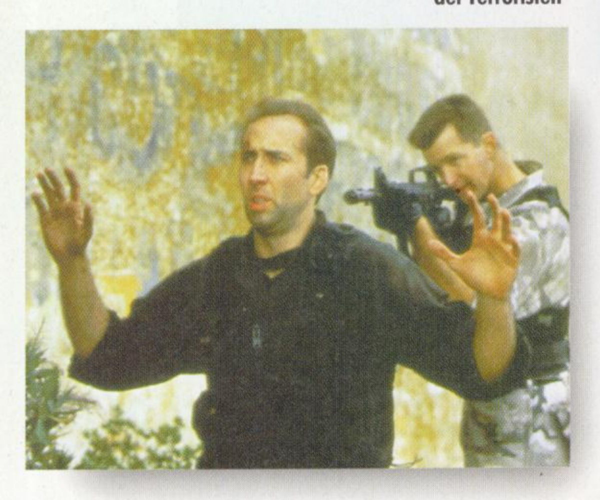
Für die Premiere des Films hat man sich beim Verleiher Buena Vista etwas einfallen lassen: Die Hauptdarsteller wurden samt Pressemeute in Boote gepackt und zu dem Ort der Handlung geschippert. Die kleinen Lachsschnittchen und den Schampus gab es also ausnahmsweise nicht im pompösen VIP-Zelt, sondern im vermoderten Ex-Gefängnis Alcatraz. Nicolas Cage fühlte sich bei dem PR-Gig allerdings gar nicht wohl und wollte schon nach zwei Stunden „nichts wie weg".
Die Dreharbeiten in der imposanten Kulisse haben ihm wohl gereicht. Mehrere Wochen lang kampierte die Crew für **The Rock** auf der Gefängnisinsel, die schon durch viele Filme Kultstatus erlangt hat. Doch The Rock bricht mit den üblichen Klischees: Wollten bislang alle Verbrecher nur von der Insel fliehen, geht es diesmal darum, in das Gefängnis einzubrechen.



Die Terroristen versetzen mit einer Attacke San Francisco in Angst und Schrecken

Einbruch statt Ausbruch

Der Grund dafür liegt darin, daß ein ziemlich abgedrehter Ex-Marine-General mit dem schönen Namen Francis X. Hummel (Ed Harris) mit einer Horde Getreuer die Insel und ein paar Geiseln in Besitz nimmt, um San Francisco zu bedrohen. Nervengasgranaten hat der Verrückte mitgebracht, die er in die Innenstadt schießen will, um ein Massaker anzurichten.
Das kann natürlich nicht angehen. Das FBI schickt deshalb seine zwei besten Leute: Der eine heißt Sean Connery und weiß seit seinen Bond-Tagen, wie man Bösewichter aufs Kreuz legt, der andere ist Nicolas Cage und hat gerade diverse Alkoholexzesse in seinem letzten Film **Leaving Las Vegas** überstanden.
Das Duo könnte ungleicher nicht sein. Connery mimt nicht den strahlenden Helden, sondern einen Edelgangster, der sich wie kein anderer mit Einbrüchen auskennt. Außerdem ist er der einzige Mensch auf der Welt, der jemals einen Ausbruch von Alcatraz überlebt hat. Für das FBI arbeitet er nur deshalb, weil ihm die Verantwortlichen Straffreiheit zugesichert haben. Und Nicolas Cage ist ebenfalls weit davon entfernt, ein Actionheld zu sein: Er ist ein guter Chemiker, der die Nervengasgranaten entschärfen soll, aber kaum ein Maschinengewehr geradehalten kann.



Aus die Maus: Nicolas Cage (links) in der Hand der Terroristen

Sag niemals nie

Das muß er sich im Film allerdings schleunigst angewöhnen. Das Produzentengespann aus Don Simpson und Jerry Bruckheimer macht keinen Film, ohne daß die Actionszenen so richtig ausufern würden. Titel wie **Tage des Donners, Top Gun** und zuletzt **Crimson Tide** gehen auf das Konto der beiden Actionfans, und The Rock steht voll in dieser Tradition.
In den USA hat der Film das Zeug, zum Sommerknüller dieses Jahres zu werden. Selbst die Kritiker attestierten dem Werk Hochspannung und Nervenkitzel dank zahlreicher Stunts und des massiven Einsatzes von Spezialeffekten.
Sean Connery hat es jedenfalls Spaß gemacht. Aber auf die Frage von Journalisten, ob es ihm nach seinem Ausflug ins Actionfach wieder Spaß machen würde, James Bond zu spielen, sagte er nur: „Sag niemals nie". ❑

Michael Suck



Auf einem „Bird of Prey" dieses Typs muß man Dienst tun

Der Ritus des Aufsteigens

Sie sind rauhbeinige Gesellen, stellen die Ehre über alles und begrüßen sich durch das Verteilen von Kopfnüssen: Die Rede ist von den Klingonen, der liebsten Rasse der Star-Trek-Fans. Und wer ihr erstes Multimedia-Adventure bestehen will, muß sogar ihre Sprache lernen.

Lecker: Wer Klingonisch lernen will, kann danach auch Essen kochen

KURZINFO

Titel:	Star Trek: Klingon
Genre:	Multimedia-Adventure
Hardware:	mind. 486/66, 8 MB RAM
SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 3.1x	
Hersteller	Simon & Schuster interactive
Preis	ca. 90 DM

Star Trek wird immer beliebter. Nicht nur für TV-Enthusiasten wird die Reise in ferne Galaxien ständig schmackhafter gemacht. Auch PC-Fans kommen zunehmend auf ihre Kosten. Simon & Schuster Interactive will hungrige Trekkie-Mäuler stopfen und kreierte jüngst **Star Trek: Klingon**.

Im Sprachlabor

Doch es ist gar nicht so einfach, sich in diesem Spiel als unbedarfter Mensch unter die Klingonen zu mischen. Und überhaupt: Star Trek: Klingon darf nur der spielen, der auch einen echten Klingonen mimen kann.

Um diese Rolle authentisch ausfüllen zu können, muß man schon klingonische Bräuche, Riten und natürlich die Sprache beherrschen. Zu diesem Zweck gibt es in dem Klingonenpaket eine eigene CD, die als Sprachtrainer fungiert. Gut 80 Vokabeln muß der Anfänger pauken, bevor er fit ist für das eigentliche Adventure. Die Sitten und Gebräuche erlernt man quasi nebenbei, denn das Programm arbeitet, wie viele andere Sprachtrainer auch, mit Videos, Abbildungen und natürlich akustischen Vorgaben.

Diese sind im „Language Lab" besonders angelegt: Wer über eine Soundblaster-16-Soundkarte und ein Mikrofon verfügt, kann die Aussprache der gelernten Wörter überprüfen. Das Programm bewertet die Güte der gutturalen Laute und vergibt daraufhin Lob oder Tadel.

Derart gerüstet, kann man nach einigen Stunden (Tagen?) dann endlich als waschechter Klingone ins Spiel einsteigen.

Aber eigentlich steigt man in kein Spiel, sondern in einen Spielfilm ein. Simon & Schuster nennen das ein „interaktives Adventure", aber in Wirklichkeit handelt es sich dabei um professionelles Filmmaterial, das in den Paramount-Studios, wo auch alle anderen Star-Trek-Episoden produziert werden, gedreht wurde.

Auftragskiller

Die Handlung: Als junger Nachwuchsklingone mit dem schönen Namen Pok wird man in eine Intrige von staatstragenden Ausmaßen verwickelt. Der eigene Vater wurde von Auftragskillern gemeuchelt, und kein Geringerer als der Klingonenherrscher Gauron ist an der Aufklärung des Falles interessiert. Ein harter Brocken für einen Jung-Klingonen, der eigentlich gerade den „Ritus des Aufsteigens" durchläuft, um als Erwachsener akzeptiert zu werden. Nun also wird aus dem Ritus plötzlich Ernst, jeder Fehler kann tödlich enden.

Selbst kleine Unaufmerksamkeiten im Spiel reichen, um im Film einige Schritte zurückgeworfen zu werden. Wer Gauron beleidigt, bekommt schon mal eine Messerklinge zu spüren. Um solchen Situationen vorzubeugen, kann das Spiel jederzeit angehalten werden. Im Pausemodus liefert das Programm dann zu jeder Person und jedem Gegenstand Erklärungen.

Ansonsten erlaubt das Adventure aber kaum Handlungsmöglichkeiten. Star Trek: Klingon ist mehr Film als Spiel. Nur an wenigen Stellen innerhalb der 70 Minuten Videomaterial können Spieler mittels eines Mausklicks entscheiden. Der Ablauf der Videosequenzen bleibt dennoch fast immer der gleiche.

Immerhin hat das Spiel als Star-Trek-Episode Klasse. Und da der Regisseur des Streifens kein Geringerer als Jonathan Frakes ist (Commander Riker), dürfen sich Trekkies schon auf den Herbst freuen: Frakes führt nämlich auch Regie im achten Star-Trek-Kinofilm. ❏

msu/tri

Hamlet auf klingonisch

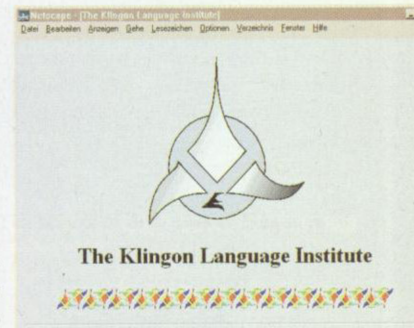
Die Außerirdischen sind längst unter uns: Sie tummeln sich im Internet, sprechen eine seltsame Sprache und essen lebendige Würmer.



Die Fanclubs organisieren die Parties und veröffentlichen Bilder ihrer Mitglieder im Netz



Viele Klingonen-Sites sind für Normalsterbliche nicht mehr verständlich



Eine Kunstsprache hat ihr eigenes Institut

Wer das Surfen im Internet ernst nimmt und sich von den Datenwellen an unbekannte und absonderliche Orte tragen läßt, kann unversehens auf ein seltsames Völkchen treffen: Die Klingonen sind es, die unter uns leben und im Netz eine Gemeinde aufgebaut haben, mit der sie die Welt erobern wollen.
Wild, unbeherrscht und kriegslüstern sind sie, aber sie respektieren ihre Feinde und ehren ihre Freunde. Und Ehre und Ruhm sind es auch, was dieses Volk zusammenhält.
Aber sie sind mißtrauisch. Wer bei den doch eher harmlos klingenden Botschaftern der **Klingon Imperial Diplomatic Force** (*http://www.klingon.org*) aufläuft, wird zum Vorzeigen des Passes aufgefordert. Doch keine Angst, selbst ein Mausklick auf einen romulanischen Paß öffnet alle Türen – obwohl doch die Romulaner die erklärten Todfeinde der Klingonen sind.
Aber schließlich sind Klingonen weltoffen. Jedenfalls sind es jene, die sich im Netz tummeln. Und wer des Klingonischen nicht mächtig ist und gern diese (fiktive?) Sprache lernen möchte, kann diverse Anlaufstellen aufsuchen.
Im deutschsprachigen Raum bietet sich da die Gruppe **Khemorex Klinzhai** an (*http://www.khemorex-klinzhai.de*), die aus acht Untergruppen besteht. Jede dieser Kleingruppen hat einen Raumschifftitel, und die Mitglieder tragen natürlich klingonische Namen. Interessant ist, daß Khemorex gibt das Fanzine „Renegade" heraus, das vierteljährlich das gesamte Star-Trek-Universum beleuchtet.

Kafkaesk

Ansonsten müssen Klingonen-Fans aber über den großen Teich schauen, um Brüder und Schwestern zu finden. Dabei gibt es aber in allen Ländern Gemeinsamkeiten: Viele Klingonen-Fans im Netz unterteilen sich in Schiffe (Untergruppen) und entwickeln die klingonische Sprache weiter.
Die größte Organisation auf dem amerikanischen Kontinent ist wohl die **Klingon Assault Group** (*http://www.kag.org*). Sie verwaltet mehrere hundert Mitglieder und versorgt sie mit neuestem Trekkie-Futter, pflegt Bräuche und Sitten und macht vor allem Parties. Da aber viele Seiten dieser und anderer Gruppen im Netz bereits auf klingonisch veröffentlicht werden, sollte jeder, der sich ernsthaft mit dieser Materie beschäftigen will, einige Einführungen in die Sprache über sich ergehen lassen. So stellt z. B. die **Klingon Warrior Society** (*http://ourworld.compuserve.com/homepages/klingon/KWS1.HTM*) ein kleines Lexikon zur Verfügung. Und aus dem fernen Japan führt das **Tabashi Klingon Information Center** wöchentlich neue Begriffe ein, die ins Englische und Japanische übersetzt werden. Die neuen Kenntnisse kann man im übrigen gleich anwenden: Das Center hat diverse Werke von Kafka komplett ins Klingonische übersetzt.
Vorreiter dieser Sprachbewegung ist zweifellos das **Klingon Language Institute** (*http://www.kli.org*). Bereits 1992 gegründet, hat das Institut mittlerweile über 1000 Mitglieder und verlegt bereits Bücher in der Kunstsprache. Die neueste Veröffentlichung ist Hamlet im klingonischen Original.

Zerkratzte Rücken

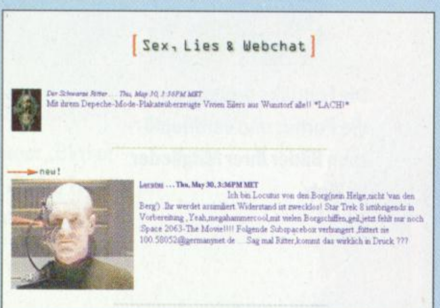
Ein echter Klingone muß aber nicht nur reden können, er muß auch wie ein Klingone aussehen und sich so benehmen können. Für die Ausrüstung stehen die **Bluesky Productions** (*http:www.bluesky-prod.com*) zur Verfügung. Sie stellen Helme, Rüstungen, Handschuhe und die berühmten Kampfsicheln der Klingonen her. Letztere sind allerdings noch in der Erprobung, denn, so der Hersteller: „Sie sind noch nicht für den Kampf ausbalanciert".
Als kleiner Test schließlich für die verbalen Fähigkeiten ist die **Klingon Bastard Home Page** (*http://www.cris.com/~auger/klingon/klingon.htm*) angelegt. Das Wort „Bastard" ist hier durchaus positiv besetzt. Zum Thema Autofahren stellt der Autor fest, daß keine Überholspur zu schmal sei, um sie benutzen zu können. Und was die Frauen angeht: Die müssen ebenso hart wie der klingonische Mann sein. Doch wie erstaunlich, Klingonen-Männer zerkratzen zwar den Rücken der Partnerin im Liebesspiel, aber wenn sie aufsteht, „dann macht ihr der klingonische Mann die Tür auf". ❑

msu/tri

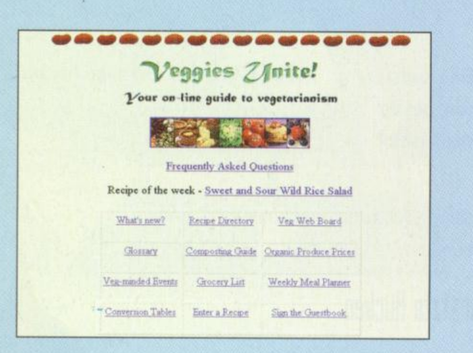


SURFIN' WWW – THOMAS RICHTER UNTERWEGS IM INTERNET

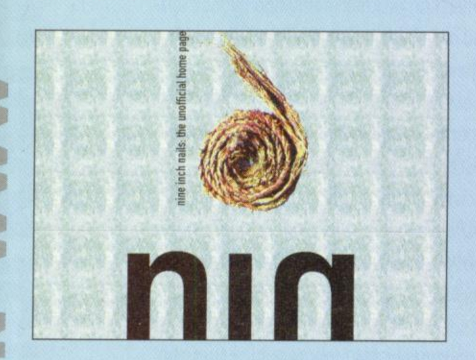
Obwohl das sommerliche Wetter zum täglichen Sonnenbad einlädt, gibt es doch Menschen, die inzwischen richtig Internet-süchtig sind. Da mag das Wetter noch so schön sein: Hardcore-Surfer können ihre Finger nicht aus dem Netz lassen! Manche von diesen Süchtigen halten sich regelmäßig in sogenannten Chat-Areas auf. Ein sehr guter und vor allem flinker Chat ist der Multimedia-Chat **Sex, Lügen & Webchat**:
http://www.multimedia.de/chat/index.html



Zwischendurch muß man natürlich auch etwas essen. Und gerade **Vegetarier** haben meist ihre Probleme, wirklich leckere Gerichte zu zaubern. Es gibt sie: Die Web-Page mit Dutzenden von vegetarischen Rezepten und allgemeinen Infos zum Thema Pflanzen!
http://www.vegweb.com



Das Computerspiel **Quake** wird von vielen sehnsüchtig erwartet. Daß eine namhafte amerikanische Industrial-Band ihre Finger im Spiel hatte (die unter anderem die Soundeffekte produzierte) wissen nur die wenigsten. Eine inoffizielle Homepage spuckt einiges an Informationen, Videos und Photos über **Nine Inch Nails** (NIN) aus und ist zudem noch sehr interessant gestaltet:
http://nothing.nin.net



Habt Ihr noch irgend etwas auf dem Herzen? Dann nix wie ab mit Eurer E-Mail an folgende Adresse:
Redaktion.PC-Spiel@Tronic.de

See ya!

Der Weg des Kriegers

Worf is back: Der Lieblings-Klingone von der Enterprise kommt an Bord von Deep Space Nine und muß gegen sein eigenes Volk kämpfen.

KURZINFO

Titel:	Der Weg des Kriegers
Genre:	Science-fiction
Länge:	ca. 90 DM
Hersteller & Jahr:	Paramount Picture, 1996
Label:	CIC

Die große Schlacht der Science-fiction-Serien ist ausgebrochen: **Voyager** ist soeben in SAT.1 angelaufen, **Babylon 5** steht mit einer brandneuen Staffel in den Startlöchern. Doch keine der beiden Serien hat jenen Zuspruch, den derzeit **Deep Space Nine** in den USA genießt: Die Serie hat die höchsten Einschaltquoten aller SF-Reihen in Amerika.

Lindenstraße im All

Das hatte lange Zeit nicht so ausgesehen. Die Serie um eine Raumstation der Föderation am Rande eines Wurmlochs startete schwach, trotz Schützenhilfe der Enterprise im Pilotfilm, trotz der interessanten Crew mit ihrem schwarzen Captain. Fans verspotteten den Star-Trek-Ableger sogar als „Lindenstraße im All", so mager war die Action, so rar waren die Ideen.
Das hat sich stark geändert. Die Produzenten von Paramount gaben der Serie ein völlig neues Outfit, änderten die Figuren und die Handlungsstränge.
Von all dem war im deutschen Fernsehen noch nichts zu sehen. Die runderneuerte vierte Staffel wird es in SAT.1 frühestens im Herbst zu sehen geben. Nur den Pilotfilm gibt es schon jetzt als deutschsprachige Videopremiere.
Trekkies müssen sich da auf ein paar blaue Wunder gefaßt machen. Der kahlrasierte Schädel von Captain Sisko ist da nur ein kleines Detail am Rande. Viel wichtiger sind die anderen Änderungen, die an und auf der Station vorgenommen wurden. Deep Space Nine ist nun kein träger Schrotthaufen mehr, sondern eine waffenstarrende Festung, die es mit jedem Angreifer aufnehmen kann. Der Grund des Ausbaus: Sisko und Konsorten befürchten einen Angriff des „Dominium" einer gefährlichen Rasse von jenseits des Wurmlochs. Diesen Angriff fürchten auch die Klingonen. Und sie fürchten, daß das Dominium schon längst Fuß gefaßt hat. Die Cardassianer, die in der Nähe der Station beheimatet sind, sollen ihren Informationen zufolge bereits vom Dominium regiert werden.
Das ruft Gauron auf den Plan. Der Klingonenführer schickt eine 200 Schiffe starke Flotte zu DS9, er



Das ist sie, die neue Crew von Deep Space Nine – man beachte die Frisur des Captains (vorn, Mitte)



Die Schlacht beginnt. Aber wer wird gewinnen?

Endlich: Commander Worf geht wieder an Bord – auf DS9

will Sisko zwingen, die Cardassianer anzugreifen. Für Argumente sind die Klingonen nicht mehr empfänglich. Die vielen Jahre des Friedens haben sie so kriegslüstern wie nie zuvor gemacht. Hinter der Vorsicht der Föderation wittern sie nur Konspiration, ja, sie verdächtigen sogar die Menschen, vom Dominium unterwandert zu sein, und wollen den Friedensvertrag brechen – ein neuer galaktischer Krieg wäre die Folge.
In dieser Situation holt Sisko einen neuen Mann an Bord, einen Klingonen: Commander Worf, den ehemaligen Brückenoffizier der Enterprise. „Mr. Worf", wie ihn seine Freunde nennen, versucht zwischen den Parteien zu vermitteln. Der Kampf, so scheint es, ist unausweichlich. Worf muß sich entscheiden.

Grande Finale

Starker Tobak, den die Macher den Trekkies da vorsetzen. Und wer ein Happy-End dieser spannenden Geschichte erwartet, wird statt dessen ein interessantes Finale erleben, das viel Raum für weitere Episoden liefert. Schön, daß Paramount die dramatischen Elemente so gut ausbaut und mit verblüffenden Wendungen aufwartet. Kleinere Fehler sind da verzeihlich, zumal Worf keinen Gastauftritt bestreitet. Als Sisko ihn überredet, an Bord zu bleiben, streift Worf die rote Uniform auf Dauer über. Und wie kommt Worf dann wieder auf die neue Enterprise? Die Antwort: Sie startet erst viele, viele Jahre später ...

Michael Suck

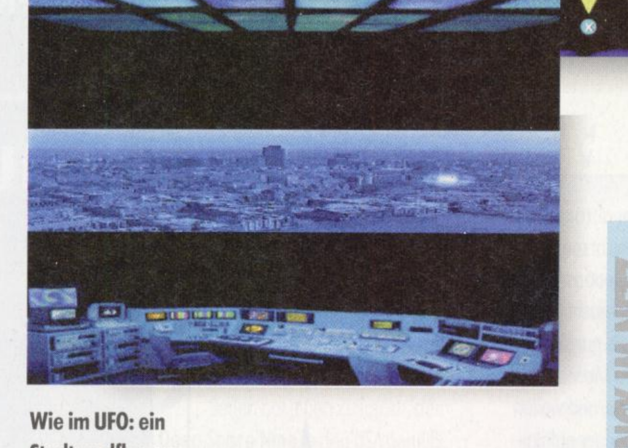
Chill Out



Cyberspace pur: Helm und Brille dürfen nicht fehlen

Hypnotisch, abgespaced und hochgradig innovativ: Frequency ist die Musik-CD-ROM für das Post-MTV-Zeitalter.

Spur für Spur werden hier neue Klänge komponiert



Wie im UFO: ein Stadtrundflug am Videomischpult

KURZINFO

Titel:	Frequency
Genre:	Multimedia
Hardware:	mind. 486DX2/66, 8 MB RAM, Windows 3.1x oder höher, Quadspeed-CD-ROM
Hersteller:	Modified
Preis:	ca. 50 DM

FREQUENCY IM NETZ

Hersteller Modified hat eine recht skurrile Website für ihre Produkte und insbesondere für Frequency zusammengestellt. Bestes Goodie: Neue Video- und Soundschnipsel können über das Netz in Frequency importiert werden. Hier also die Adresse für alle Interessierten: http://www.compulink.co.uk/~modified/.

Eine CD-ROM ohne jede Anleitung, ohne großen Klappentext und ohne große Werbung – was soll das? Selbst simple CD-ROM-Kochbücher werden normalerweise wie ein neuer Schritt ins Cyberspace-Zeitalter angepriesen.
Doch die wahren Schritte in neue Dimensionen brauchen keinen großen Hype, sie zelebrieren ihn lieber selbst. Frequency, die ungewöhnliche CD-ROM vom englischen Hersteller Modified, ist ein solcher Schritt. Das sieht auf den ersten Blick gar nicht so aus.

Bildergewusel

Auf der Hülle ist von Musik die Rede, von Hip Hop, House, Joungle, Techno und Trance. Aber anstatt die üblichen Grooves von den Großmeistern der Szene einfach auf den Silberling zu pressen, benutzt Frequency nur Versatzstücke bekannter Tracks und mischt sie quasi zufällig zusammen. Dasselbe gilt auch für die optische Gestaltung. In der Mitte des Schirms laufen in wirrer Folge Videoschnipsel durch, die aus bekannten und unbekannten Szenen der Fernsehkultur stammen. Mal sieht man Ausschnitte aus einem Banküberfall, mal eine Straßenszene aus dem Auto heraus. Immer aber ist das Bildergewusel stark verfremdet, von Texten unterlegt und natürlich von Musik umrauscht.

Ungemein beruhigend

Der Spieler, besser der Benutzer des Programms, kann über zwei Kontrollflächen Einfluß auf das Geschehen nehmen. Die Bilderfluten können variiert werden, ebenso die Sounds, Grooves und Effekte. Durch das richtige Klicken auf dem Mischpult erklimmt man andere Ebenen von Frequency, bei denen man die Musik neu abmischen und die Videos neu zusammensetzen kann. Immer aber beherrscht der hypnotische Sound die Szenerie, die im Zusammenspiel mit den Bildern einen echten Chill Out als Effekt hat – das Programm beruhigt ungemein.
Was aber soll es bedeuten? Frequency hat ein wirklich neues Konzept und entwickelt die Idee der Interaktivität konsequent weiter. Denn wo andere Produkte nur lineare, immer gleiche Abläufe produzieren, strickt sich der Benutzer von Frequency seinen ganz eigenen Kosmos. Bleibt nur die Frage, ob die CD auch auf Dauer interessant bleibt. Irgendwann will doch jeder wieder zurück in die Realität, oder? ❑

Michael Suck



UEFA Euro 96 (Sega Saturn)

So schlicht kann Fußball sein! Der Live-Kommentar von Werner Hansch ist so sinnvoll wie eine Stechmücke im Schlafzimmer, die Spieler agieren hölzern, die Auswechslungen sind eingeschränkt. Der Schiri trägt immer noch Schwarz, Bodo Illgner ist Reserve-Torhüter, Bobic und Bierhoff sind nicht existent. Die im Training erworbenen Fähigkeiten werden im Spiel steuerungstechnisch nicht angewendet, und von den verschiedenen Perspektiven ist nur die von der Tribüne akzeptabel. Aus diesem Holz ist kein Europameister geschnitzt! Oh weh, **Euro 96**!

Ridge Racer Revolution

(Sony Playstation)



Der lang erwartete Nachfolger zu *Ridge Racer* kommt Road-Fans jetzt gerade recht. Heiße Tage, heiße Rennen. Eine Vielzahl von Verbesserungen (Rückspiegel, Handicap-Einstellung, Menü-Erweiterungen allgemein ...) sorgen für erlebnisreiche Wochen auf den neuen Pisten und Kursen. Besonders interessant ist das Spiel zu zweit, entweder im gesplitteten Schirm oder per Link auf zwei PlayStations. Die Strecken sind noch haariger als beim Ziehvater; deshalb ist taktisches Agieren (Mensch, auch mal bremsen!) von enormer Wichtigkeit. **R.R.R.** ist mehr als nur ein bloßer Nachfolger. Ein Top-Titel für Racing-Fans!



NHL Face Off

(Sony Playstation)

Auf zur munteren Jagd auf die Hartgummischeibe! Bei **NHL Face Off** treffen sich die Original-NHL-Teams zu einem prächtigen Stelldichein. Der oder die Konsolen-Cracks werden sich über die zahlreichen Check-Aktionen, realistischen Schlagschüsse, traumhaften Kombinationen und über das vortreffliche Regelwerk des Eishockeys freuen.

Im Spiel ist stets ein Blick auf den Transfermarkt vonnöten. Hier werden Kufenflitzer teilweise zum Schnäppchenpreis angeboten, die für das eine Team unnütz sind und zum eigenen sehr gut passen können. Spielmodi, Wiederholungen oder Änderungen von Sturm- und Verteidigungsreihen sind jederzeit möglich.

32-Bit-Zone

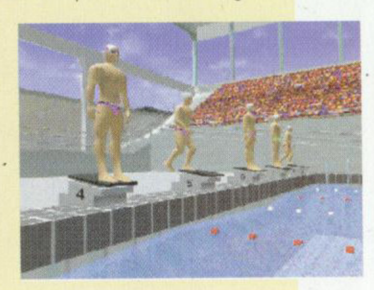
Mit dem neuen **neGcon**-Controller für *PS-X* kommt man in den Genuß eines „Analogen", der speziell für Rennspiele und Flugis geeignet ist. Durch die einzigartige Möglichkeit, das Ding in sich zu drehen, kommt weit mehr Rennfieber und Flugspaß ins Spiel. ◆ 32-Bit-Zone Seit zwei Jahren entwickelt das *Sonic*-Team bei Sega einen interessanten „Hi-Score-Jäger", der speziell für den Saturn auf den Markt kommt. **Nights** ist ein Game, bei dem Kugeln und Sterne gesammelt werden müssen, um von einem zum nächsten Alptraum zu gelangen (Saturn, Herbst). ◆ 32-Bit-Zone Kaum ist die EM vorbei, schon geht der Fußballwahn in Atlanta weiter. U.S. Gold schickt **Olympic Soccer** in die Schlacht um die heißesten Tore bei den Olympischen Spielen. Mit 32 internationalen Mannschaften kann man das Feld mit bis zu vier Spielern unsicher machen. Viele spektakuläre Aktionen, wie Fallrückzieher und Flugkopfbälle, können durchgeführt werden (PS-X, Saturn, bereits im Handel). ◆ 32-Bit-Zone



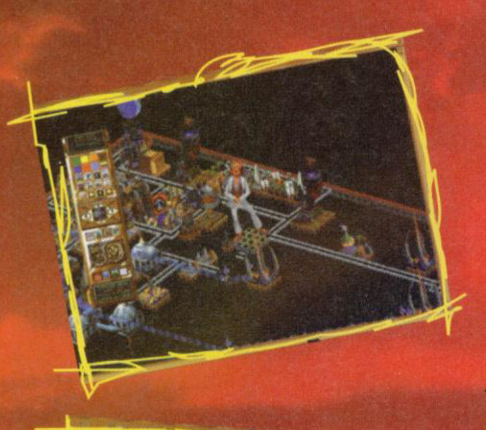




Noch mehr Sport aus dem sonnigen Atlanta gibt es bei **Olympic Summer Games** von U.S. Gold. Satte 15 olympische Sportereignisse wie 100-m-Lauf, Speerwurf, Pistolenschießen oder Fechten können mit maximal acht Spielern ausgetragen werden. Die Steuerung kann dabei wahlweise vom Actionmode (hier ist schnelles Tastendrücken angesagt) auf den wesentlich bedienerfreundlicheren, aber auch schwierigeren Olympic-Modus umgestellt werden. Viele Kameraperspektiven und Renderings beleben das Spiel.



...und überließ euch die Kontrolle.



Diese himmlische



Simulation garantiert



höllischen Spaß.



LucasArts Entertainment Company präsentiert

AFTERLIFE

CHAOS IM JENSEITS

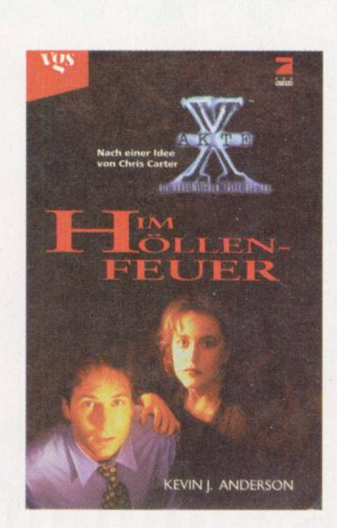


Bücherbord

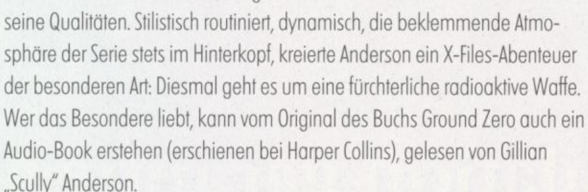
ENTERTAINER -Schmökertips

von Rainer Scheer

Akte X geht weiter



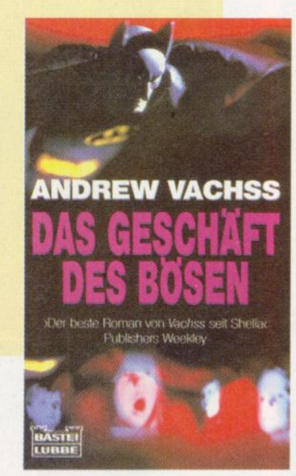
Das passiert nicht oft: Ein Fernsehsender gibt dem Drängen der Fans nach. Bei PRO 7 hat man die X-Akten wieder geöffnet, dienstags, mit der Wiederholung von 19 Folgen der zweiten Staffel. Der Buchverlag vgs ist da schon weiter, ein neuer Roman ist erschienen, ein weiterer, Ruinen, für Herbst angekündigt. Star-Wars-Autor Kevin J. Anderson löste den erfolglosen Charles Grant ab und bewies mit **Im Höllenfeuer** gleich seine Qualitäten. Stilistisch routiniert, dynamisch, die beklemmende Atmosphäre der Serie stets im Hinterkopf, kreierte Anderson ein X-Files-Abenteuer der besonderen Art: Diesmal geht es um eine fürchterliche radioaktive Waffe. Wer das Besondere liebt, kann vom Original des Buchs Ground Zero auch ein Audio-Book erstehen (erschienen bei Harper Collins), gelesen von Gillian „Scully" Anderson.



Akte X: Im Höllenfeuer, von Kevin J. Anderson (aus dem Amerikanischen von Winfried Czech und Susanne Lück). vgs, Köln 1996. 300 Seiten. 32 DM.

Batman auf sozialer Spur

Eigentlich heißt sein Held Burke und sein Revier sind die trostlosen Häuserschluchten New Yorks. Sein Autor ist eigentlich Anwalt, wobei er sein Augenmerk vor allem auf Fälle richtet, in denen Kinder zu Schaden gekommen sind. Andrew Vachss ist die Stimme der Kinder, die auf der Verliererseite der Gesellschaft stehen. Durch seine „Burke"-Romane hat er versucht, sein Anliegen auch auf anderem Wege zu thematisieren.
Jetzt ist ihm mit der Wahl der Figur Batmans in dem Roman **Das Geschäft des Bösen** eine ganz besondere Mischung gelungen. Die Verquickung des Schwarzen Ritters mit dem drängenden sozialen Thema „Sexueller Kindesmißbrauch" ist eine gewagte, jedoch legitime Kombination, um auf die drängende Problematik nachhaltig aufmerksam zu machen.



Das Geschäft des Bösen, von Andrew Vachss (Aus dem Amerikanischen von Michael Kubiak). Bastei Lübbe, Bergisch Gladbach 1996. 217 Seiten. 9,90 DM.

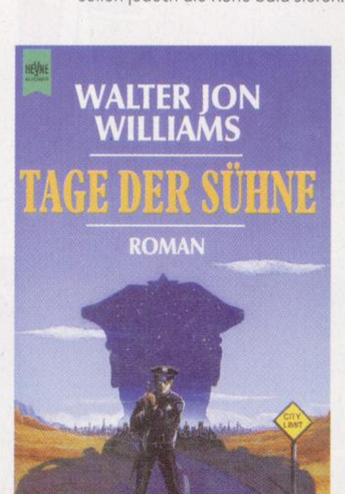
Der König ist tot, es lebe der König

Eine Hommage an John R. R. Tolkien hat der Herausgeber Martin H. Greenberg in dem Band **Die Erben des Rings** zusammengetragen. Namhafte Autoren wie Terry Pratchett, John Brunner, Charles deLint oder Gregory Benford haben sich zusammengefunden, um in der Tradition Tolkiens das Genre der Fantasy fortzuführen. Herausgekommen ist ein umfassender Band zum Schmökern, für Sommer, Sonne, Sand und Meer. Überzeugend an der Zusammenstellung sind vor allem die unterschiedlichen Autoren, die aus ganz verschiedenen Bereichen der SF/Fantasy kommen und somit auch stilistisch einen breiten Facettenreichtum entwickeln. Nicht nur für Tolkien-Fans die richtige Sommerlektüre!

Die Erben des Rings, von Martin H. Greenberg (Hg.). Bastei Lübbe, Bergisch Gladbach 1996. 637 Seiten. 15 DM.

Packender SF-Thriller

Es fängt eigentlich sehr harmlos an in Atocha, New Mexico. Es ist heiß, die Leute haben ihre großen und kleinen Probleme, der Polizeichef versucht, Ruhe und Ordnung in der Stadt aufrecht zu erhalten. Geheime Regierungsexperimente sollen jedoch die Ruhe bald stören.



Was wie ein Krimi beginnt, eröffnet allmählich seine ganze Dimension und herausgekommen ist ein SF-Thriller, der die Lektüre wirklich lohnt. Wem es in diesem Sommer also nicht zu heiß ist, dem sei der Ausflug nach New Mexico mit Walter Jon Williams empfohlen.

Tage der Sühne, von Walter Jon Williams (Aus dem Amerikanischen von Brigitte Gruss). Heyne, München 1996. 573 Seiten. 16,90 DM.

Kurz angespielt

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.

0 Punkte
Vom Kauf eines solchen Spiels kann nur abgeraten werden. Entweder gibt es keinen erkennbaren Spielspaß, oder er wird durch schwerste technische Mängel vollkommen zunichte gemacht.

1 Punkt
Das Spiel hat ein paar Vorzüge, aber mindestens ebenso viele Nachteile. Vor einer Anschaffung sollte man sich in jedem Fall ein eigenes Urteil bilden. Beim Kauf bleibt das Risiko der Enttäuschung.

2 Punkte
Ein durchschnittliches Spiel ohne echte Highlights. Es ist durchaus spielenswert, aber das jeweilige Genre bietet Besseres. Wer das weiß und in Kauf nimmt, wird bei einer Anschaffung trotzdem nicht enttäuscht.

3 Punkte
Ein gutes Spiel. Genrefans mögen es auf jeden Fall und werden die Anschaffung nicht bereuen.

4 Punkte
Ein sehr gutes Spiel, das zum Besten gehört, was das jeweilige Genre bietet. Man sollte es auf jeden Fall gesehen haben.

5 Punkte
Ein herausragendes Spiel, das neue Standards im jeweiligen Genre setzt. Rundum gelungen, garantiert es kaum endenden Spielspaß für (fast) jeden Geschmack. Bedingungslos zu empfehlen.

☛ **XX** Das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe X/XX ausführlich vorgestellt.

Grafik, Sound und Komfort (Installation, Bedienung usw.) werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien – obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.
Die Systemanforderungen beziehen sich stets auf die mindestens erforderliche Ausstattung – es ist beinahe die Regel, daß ein wirklich flüssiger Ablauf erst bei Rechnern der nächsthöheren Klasse garantiert ist. Das Vorhandensein eines CD-ROM-Laufwerks wird automatisch vorausgesetzt, weil Spieleneuerscheinungen mittlerweile nur noch ausnahmsweise auf Disketten erhältlich sind. Läuft ein Spiel unter Windows, dann wird mindestens die Version Windows 3.1 vorausgesetzt. Sofern bei Redaktionsschluß bekannt, werden in den Beschreibungen die Altersempfehlungen der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) mit angegeben.

Battle Arena Toshinden



Beat'em-Up, ca. 90 DM, Hersteller: Playmates Interactive Entertainment, Muster von: Softgold

Die besten Kampfsportler geben sich ein Stelldichein. Echte Experten, die zum ultimativen Schlagabtausch bereit sind. Ein Beat'em-Up der Spitzenklasse.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 12

☛ mehr auf S. 135

Complete Onside Soccer



Fußballsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Telstar, Muster von: Konami

Ein Fußball-Action- und -Management-Programm mit echten Spielerpersönlichkeiten aus vier europäischen Ligen. Verschiedene Kameraperspektiven, gute Atmosphäre und brauchbarer Manager. Alles in allem ein guter Durchschnitt im Genre.

Systemanforderungen: 486/40, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 144

Death Keep



Rollenspiel, ca. 100 DM, Hersteller: SSI, Muster von: Mindscape

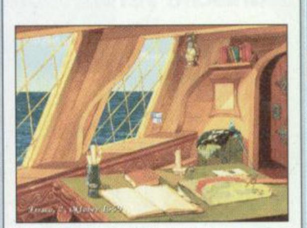
Der Herr des Bösen ist von den Toten auferstanden. Tapfere Zwerge, Magier, Elfen & Co. versuchen, sich seiner für alle Zeiten zu entledigen. Rollenspieler werden ihren Spaß haben.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Win 95

USK: ab 16

☛ mehr auf S. 122

Elisabeth I.



Strategie, ca. 120 DM, Hersteller: Ascon, Muster von: Selling Points

England im Elisabethanischen Zeitalter. Innerhalb von 30 Jahren muß der Spieler durch Handel oder Piraterie Ansehen bei Ihrer Majestät gewinnen. Vom Vorgänger „Der Patrizier" kann sich das Game allerdings nicht deutlich abheben.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 141

Kurz angespielt

Firefight



Action, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

Festival für Baller-Fans. In 24 verschiedenen Missionen muß man in einem isometrischen Shoot'em-Up dem Feindsvolk den Garaus bereiten. Ein gelungenes Ballergame mit Multiplayer-Optionen für den Fight im Netzwerk.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Win95

USK: ab 6

☛ **mehr auf S. 145**



Gabriel Knight 2 – The Beast Within



Adventure, ca. 130 DM, Hersteller/Muster von: Sierra Coktel Vision Deutschland,

Gabriel und Freundin Grace begeben sich in den Münchner Untergrund, um einen Werwolf-Alptraum zu beenden. Spannend, logisch, faszinierend – und auf deutsch!

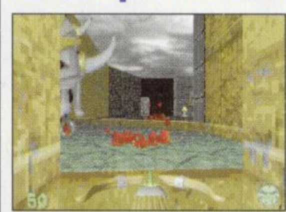
Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus, Soundkarte, ca. 20 MB auf Festplatte

USK: ab 16

☛ **PC Spiel 3/96**



Heretic – Shadow of the Serpent Riders



Action, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: GT Interactive

3D-Dungeon-Abenteuer, bei dem Monster zerlegt, Geheimtüren gefunden und Fallen umgangen werden müssen. Im Gegensatz zum ersten Teil nur wenig Neues.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA, CD-Laufwerk, ca. 15 MB Festplattenspeicher

USK: nicht unter 18

☛ **mehr auf S. 113**

Herzblut

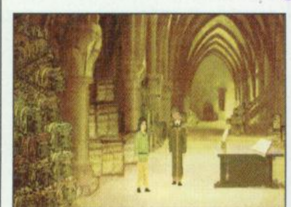


Shoot'em-Up, ca. 50 DM, Hersteller: Black Book/ microMutterTor, Muster von: Pro Software

2D-Draufsicht-Ballergame der schlichtesten Art. Keine Abwechslung, mageres Gameplay, billige Grafiken. Das Motto: Fire and Forget!

Systemanforderungen:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Win 95

Leonardo – die venezianische Verschörung



Adventure, ca. 50 DM, Hersteller/Muster von: Beck in dtv

Das deutschsprachige Adventure entführt in die Welt der Renaissance. Leonardo da Vincis Unterlagen wurden gestohlen. Sein treuer Azubi beginnt mit der langweiligen Suche.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA, Windows

☛ **mehr auf S. 120**

Mission Force CyberStorm



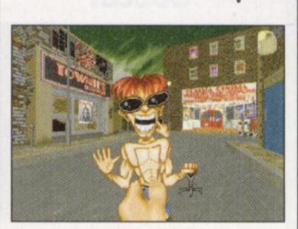
Strategie, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Sierra Coktel Vision Deutschland

Im 25. Jahrhundert liegt die Menschheit mit Außerirdischen im Clinch. Als Kadett einer Kommandoeinheit gilt es, den Gegner Zug um Zug – ähnlich wie beim Schach – auszuschalten. Sierras Strategie-Game ist intelligent und logisch aufgebaut.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

☛ **mehr auf S. 147**

Normality



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: Gremlin Interactive, Muster von: Softgold

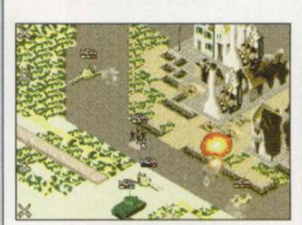
Ziel dieses 3D-Adventures ist es, sich so weit wie möglich von der „Normalität" zu lösen. Denn: Paul Nystalux, verrückter Alleinherrscher einer Stadt, will alles sauber gestalten. Mit Normality kommt endlich wieder mal Bewegung in die Adventure-Szene.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 6

☛ **mehr auf S. 136**

Offensive



Strategie, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Ocean

Die Simulation führt zu den Kriegsschauplätzen der Westfront im Jahre 1944. In diesem unterdurchschnittlichen Strategiespiel gibt es nur sehr wenig Neues zu bewundern.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 12

☛ **mehr auf S. 140**

Pray for Death



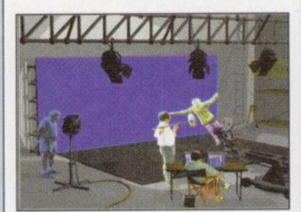
Prügelspiel, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von: Virgin Interactive Entertainment

Mystische Prügelorgie mit acht Kontrahenten aus sechs Universen. Robocop kämpft gegen den ägyptischen Todesgott. Trotz größerer Blutströme eher blutarmes Beat'em-Up.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ mehr auf S. 148

Der Produzent



Wirtschaftssimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Silver Style, Muster von: Bomico

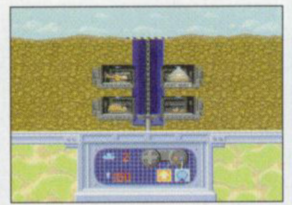
Ziel dieser Simulation ist es, mit einem Startkapital von 200.000 Mark ein erfolgreicher Filmproduzent zu werden. Rollen müssen besetzt und Studios angemietet werden. Einen neuen Spielberg wird das etwas langatmige Game wohl nicht hervorbringen.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 142

Return Fire



Strategie, ca. 95 DM, Hersteller, Muster von: Warner Interactive Entertainment

Strategie-Game mit Action-Teil, das „Risiko"-Bereitschaft und martialisches Vorgehen erfordert, um schlußendlich die Fahne des Gegners zu erobern. Eher unterdurchschnittlich, nur beim Spiel zu zweit bei geteiltem Schirm kann es überzeugen.

Systemanforderungen: 486/100, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

☛ mehr auf S. 121

Shellshock



Action, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Core Design

Die Welt wird beherrscht vom Terrorismus. Eine Fünferbande hat es sich zum Ziel gesetzt, dem organisierten Verbrechen ein Ende zu setzen. Amüsantes Agieren in der Ich-Perspektive, bei dem man mit dem Panzer als Rekrut ins Rennen geht.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 16

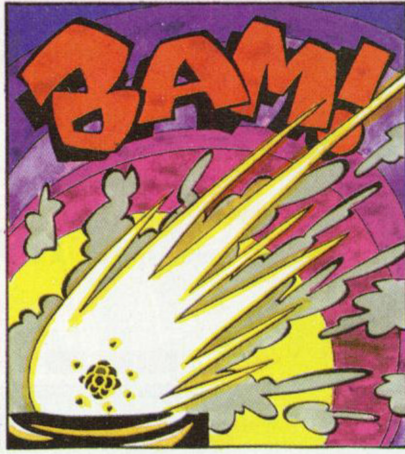
☛ mehr auf S. 116

Eine schrecklich nette Red.











Kurz angespielt

Silent Thunder



Strategie, ca. 130 DM, Hersteller/Muster von: Sierra Coktel Vision Deutschland

Mit dem Kampfflugzeug Thunderbolt geht es auf Panzerjagd im Persischen Golf. Durchschnittliches Spiel für Freunde actionlastiger Flugsimulationen.

Systemanforderungen:
486/66 , 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 16

☛ **mehr auf S. 142**

Speed Rage



Action-Rennspiel, ca. 90 DM, Hersteller: Telstar, Muster von: Konami

Abgefahrenes Racing-Game, bei dem es darum geht, sämtliche Mitbewerber von der Piste zu pusten. Egal, ob mit 'nem Buggy oder einem Powerboat, hier darf freudig gefahren und geballert werden.

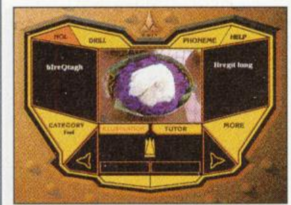
Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 12

☛ **mehr auf S. 148**



Star Trek: Klingon



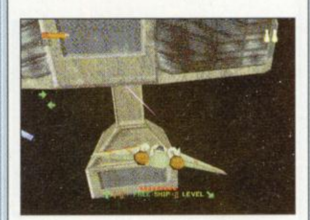
Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: Simon & Schuster, Muster von: CIC Viacom

Als junger Klingone muß man in diesem interaktiven Film mehrere Prüfungen bestehen. Wenige Handlungsmöglichkeiten machen das Game mehr zum Film als zum Spiel. Ein klingonisches Sprachtrainingsprogramm ist gerade für Hardcore-Trekkies sehr interessant.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

☛ **mehr auf S. 60**

Starfighter 3000



Ballerspiel, ca. 100 DM, Hersteller: Telstar, Muster von: Konami

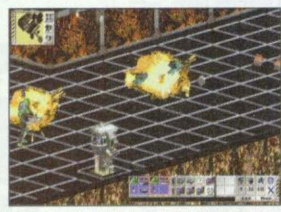
Schnelle Kampfflug-Simulation durch 3D-Welten, in denen Rebellen und deren Verstecke vernichtet werden müssen. Gute Action, aber gewöhnungbedürftige Steuerung.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf S. 143**



Total Mania



Strategie-Action, ca. 90 DM, Hersteller: Domark, Muster von: Centregold

Strategisch orientiertes Actiongame à la Syndicate, bei dem ein Team aus sechs Cyborgs individuell ausgerüstet werden kann. Eine überdurchschnittliche Wertung ging durch leichte Bugs verloren.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 6

☛ **mehr auf S. 146**

Treasure Quest



Adventure, ca. 45 DM, Hersteller/Muster von: Sirius Publishing

Ein „lohnenswertes" Grafik-Adventure mit äußerst kniffligen Rätseln, bei dem derjenige, der als erster eine Komplettlösung vorlegt, eine Million Dollar einstreichen kann.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

☛ **mehr auf S. 110**

UEFA Euro 96



Fußballsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Gremlin Interactive, Muster von: Softgold

Offizielles Fußball-Actiongame zur Euro 96, das vor allem durch die detailgenauen Infos und vielen Menüs besticht. Spielerisch gesehen kein Referenztitel in Sachen „Soccer".

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 6

☛ **mehr auf S. 119**

Virtua Fighter PC



Beat'em-Up, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Sega Deutschland

Acht verschiedene Fighter kämpfen um die Krone des Meisters. Ein sportliches Beat'em-Up mit traumhaften Grafiken und ausgezeichneter Atmosphäre.

Systemanforderungen:
Pentium 75, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Win 95

USK: ab 16

☛ **mehr auf S. 108**



DAS FINALE DER NORDLAND-TRILOGIE



Jetzt erhältlich

Das Schwarze Auge - Teil I + II

Unverbindliche Preisempfehlung je CD-ROM 29,95 DM

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

TopWare CD-Service AG • D-68229 Mannheim • Markircher Str. 25 • Telefon 0621-4805-0 • Telefax 0621-4805-200

digital publishing

Kurz angespielt

Warcraft II Expansion Set

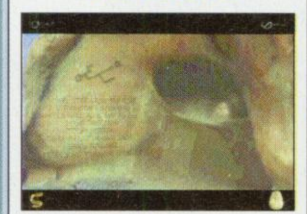


Add-On, ca. 40 DM, Hersteller: Blizzard, Muster von: Bomico

Darauf haben alle Warcraft II Fans nur gewartet. Mit der Zusatzdisk wird die Geschichte des Kampfes Menschen gegen die Orks in jeweils 12 neuen Kapiteln weitererzählt. Dazu gibt es neue, bemerkenswerte Hauptfiguren und vieles mehr.

Systemanforderungen: 486/25, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, WarCraft 2

Welcome to the Future



Adventure, ca. 130 DM, Hersteller/Muster von: Blue Sky Entertainment

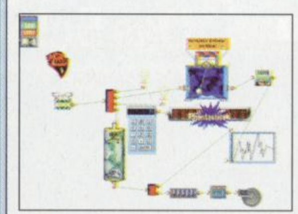
Ein Adventure der leisen Art führt ins alte Ägypten, wo Artefakte und magische Symbole richtig gedeutet werden müssen, um sich in der Zukunftswelt zu behaupten. Viele Bilder und esoterische Blubber-Musik lassen keinen rechten Spielspaß aufkommen.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Windows, Doublespeed-Laufwerk

USK: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 111

Widget Workshop



Edutainment, ca. 100 DM, Hersteller: Maxis, Muster von: Bomico

Widget Workshop ist das Labor für verrückte Erfinder, eine Kellerwerkstatt und ein Dachboden voller interessanter Spielsachen. Genau das richtige für wißbegierige Kids, die gerne basteln.

Systemanforderungen: 386/40, 8 MB RAM, SVGA, Windows

USK: ohne Altersbeschränkung

WinSkat



Kartenspiel, ca. 50 DM, Hersteller/Muster von: CDV Software GmbH

WinSkat ist ein gut konzipierter Skat-Trainer, der das freudige Zocken gegen CPU-Gegner möglich macht. Das Programm berüchsichtigt alle wichtigen Skatregeln und ist auch für Turnierspieler geeignet.

Systemanforderungen: 386/40, 4 MB RAM, VGA, CD-Laufwerk, Windows

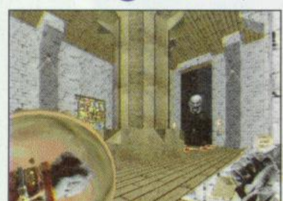
USK: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 123



SPIELFELD

Witchaven – Blood Vengeance



Rollenspiel, ca. 90 DM, Hersteller: Capstone, Muster von: Centregold

Teil 2 der spannenden Rollenspielreihe um und mit einer wildgewordenen Hexe. Neue Hintergründe, Tricks und Monster sorgen für ein ausgewogenes Game, das über 30 Level geht und über einen Level-Editor zum Selbstkreieren verfügt.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, 62 MB auf Platte

USK: nicht unter 18

☛ mehr auf S. 112

Wo ist Walter? Im Zirkus



Edutainment, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Warner Interactive Entertainment

Probleme lösen, kritisch denken lernen, mathematisches Verständnis – dies trifft auf die einzigartigen Spielinhalte und Lernübungen für Kinder zu. Ein ausführlicher Ratgeber für Eltern ist beigefügt.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ohne Beschränkung

World Rally Fever



Action, ca. 100 DM, Hersteller: Team 17/Ocean, Muster von: Bomico

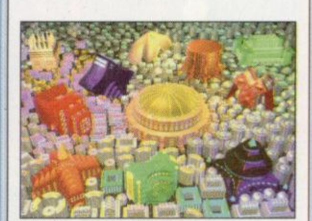
Ein Action-Rennspektakel im Manga-Stil, bei dem es eher um Belustigung als um seriösen Rennsport geht. Das Spiel bringt anfangs eine Menge Fun, wird aber nach kurzer Zeit langweilig.

Systemanforderungen: 486/25, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 118

Zapitalism



Wirtschaftssimulation, ca. 55 DM, Hersteller/Muster von: LavaMind

Eine Wirtschaftssimulation der klassischen Art. Waren und Produkte werden verhökert, um Profite einzustreichen. Saubere und einfallsreiche Ausführung sorgen für lang anhaltenden Spielspaß.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

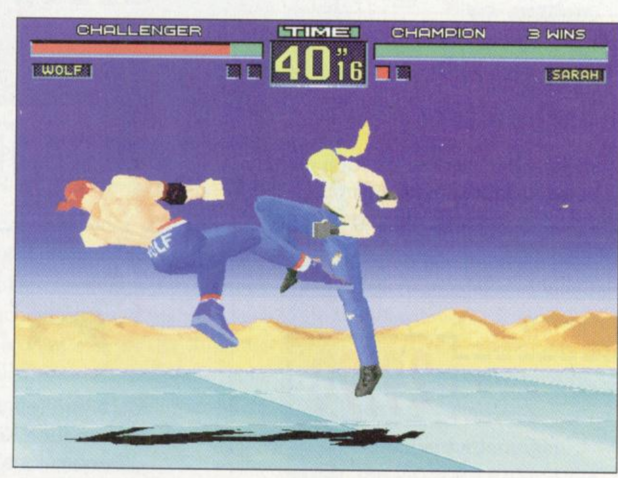
☛ mehr auf S. 123



Virtua Fighter PC

Sieg in Schönheit

Segas Start ins PC-Busineß beginnt logischerweise mit einer Konsolenumsetzung. Ein sportliches Fighting-Game ist der erste Versuch, den PC-Gipfel zu erklimmen. Willkommen an Bord, Sega!



„Steffi" Sarah „Graf" siegt wie gewohnt im Eiltempo

Die isometrische Kameraperspektive zeigt Lau und Akira live in Action

Das Böse lebt, und die Guten müssen kämpfen. So lautet die Devise beim klassischen Beat'em-Up meistens. Bei **Virtua Fighter PC** von Sega geht's allerdings sportlich zu. Acht verschiedene Kämpfer streiten um die Krone des Fighting-Weltmeisters. Im Team-Modus trifft – ähnlich wie beim Tischtennis – jeder gegen jeden im Wettstreit aufeinander. Nur eine Vierergruppe besteigt schließlich das Siegertreppchen.

Akira, Sarah, Jacky, Lau, Pai, Wolf, Jeffry und Kage sind die aus Polygonen geborenen 3D-Sportler, die ihre spezifischen taktischen Eigenschaften und Special Moves in den Infight einbringen. Die liebevoll gestalteten Arenen sind aus mehreren Perspektiven zu betrachten. Und die über 700 verschiedenen Special Moves sorgen für eine realistische Kampfsportatmosphäre.

Es wartet ein spannendes und technisch höchst anspruchvolles Prügelspiel, das spielerisch und atmosphärisch durchaus zu begeistern versteht. Hier einige Auszüge – live aus der Redaktion:

„Mach hin, den kippste von der Plattform! ... Stefan Wolf Hawkfield haut Manfred Kage den Mundschutz aus der Mütze ..., Thomas Kage tanzt Lau Hopsing elegant aus ..., Fisherman „Dwarf" trägt Steffi Sarah Graf liebevoll über die Schwelle ..." – Ende der Übertragung.

Virtua Fighter PC, ein Cocktail aus *Virtua Fighter* und *Virtua Fighter Remix*, ist bestimmt auf dem Weg, zu einem echten Longdrink zu werden. Sega brennt ein wahres Feuerwerk an technischen wie inhaltlichen Leckerbissen ab. Die guten Sounds und die zum Kampfgeschehen passenden SFX bestechen ebenso wie die sauber ausgeführten Polygon-Grafiken.

Zu Beginn hat man die Wahl zwischen Arcade- (Einzelkampf gegen den CPU) und VS-Modus (Fight zweier menschlicher Kontrahenten) sowie dem Team-Modus, der Zuschauer-Option und dem Ranking. Letztere bewertet nicht nur Erfolge, sondern hebt den Spieler unter die Besten in Sachen Einsatz von Special Moves oder Anzahl der angewandten taktischen Varianten.

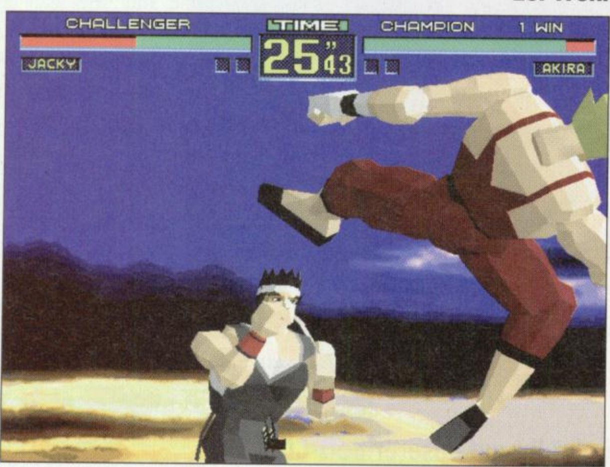
Unter Options gilt es, sich ganz nach seinen persönlichen Stärken das passende Outfit zu verschaffen. Das „reichhaltige" Menü bietet wirklich für jeden etwas. Und auf geht's. Schnell einen von acht verschiedenen Fightern ausgewählt und ab in

Come dancing!

Um die 3D-Kämpfer und -Bilder opti-dopti auf den PC-Bildschirm zu bringen, nutzt Virtua Fighter PC DirectX und Direct-3D von Microsoft. Heraus kommt eine saubere, geschmeidige Animation, die die Kampfabläufe zu einem Genuß macht. Die einzelnen Kämpfer dominieren wegen ihrer spezifischen Art, ins Rennen zu gehen und sich flüssig zu bewegen. Teilweise hat man gar den Eindruck, die netten Guys & Girls würden 'ne flotte Sohle aufs Parkett legen. Come dancing ...

Manfred

Sarah setzt sich geschickt gegen den Kontrahenten zur Wehr



die erste Runde. Jetzt zeigt sich, wer die besseren Händchen und Füßchen hat, um als Gewinner aus den abwechslungsreichen Gefechten hervorzugehen.

Im Zweispielermodus ist es naturgemäß am schönsten. Da kann man seine Kräfte am Kollegen, Freund oder Feind messen und seinen überflüssigen Streß abbauen. Spieler eins greift sich den Stick, während der andere sich als Tastaturkiller betätigt (die kann dabei wirklich leiden). Allerdings besteht auch die Möglichkeit, mit Hilfe von zwei Control-Pads in den Ring zu marschieren.

Nimmt man den vielleicht stärksten Charakter, Wolf, als eigene Spielfigur, dann sind die ersten beiden Gegner wahrlich keine Konkurrenz. Erst bei der „Damenwahl" (Sarah nutzt ihre außerordentlichen Bodybuilding-Qualitäten ...) kommt man gleich zu Anfang richtig ins Schwitzen. Macht nix. Beim nächsten Anlauf wird der Schwierigkeitsmodus geändert und siehe da, schon klappt's besser!

Virtua Fighter ist ein unblutiges, herrlich animiertes und an Special Moves reiches Game, das echt gut kommt! Eine neue sportliche Herausforderung für PCnauten, deren Motto lautet: Es darf wieder freudig gefightet werden! Und nun lassen wir die Bilder sprechen ... ❑

M.K.



Interessante Studie: taktisch bedingtes „Abtasten"





Virtua Fighter PC

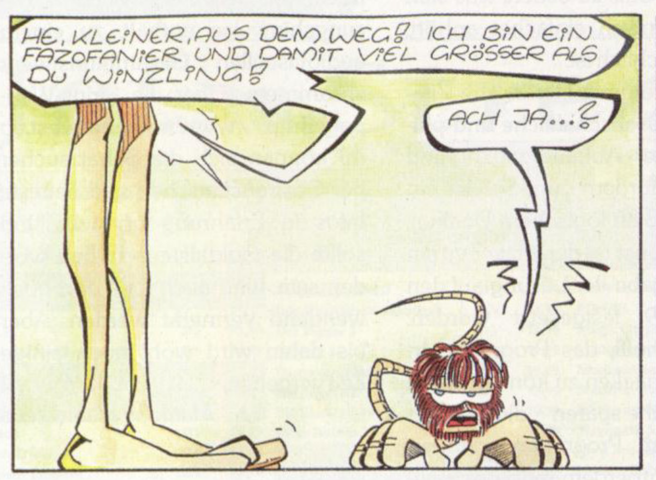
Systemvoraussetzungen: P75, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ bestechende Grafiken, samtweiche Bewegungen
+ 700 steuerbare Special Moves
+ hervorragende Kampfatmosphäre

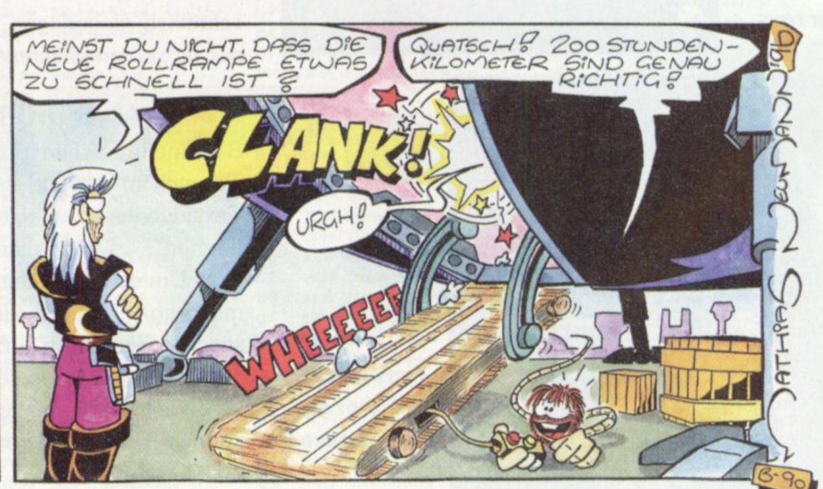
Hersteller: Sega | Preis: ca. 100 DM





MATHIAS NEUMANN

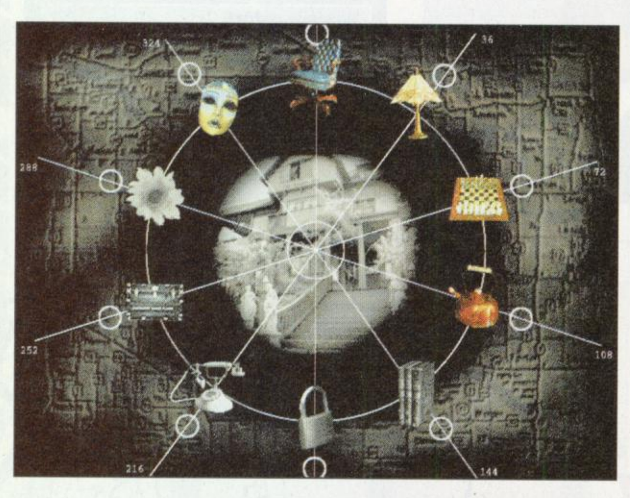




TREASURE QUEST

Das Millionenspiel

Da soll noch mal jemand behaupten, daß die Beschäftigung mit Videospielen ein nutzloser Zeitvertreib sei: Die amerikanische Firma „Sirius Publishing" verspricht demjenigen, der das Adventure „Treasure Quest" als erster löst, eine glatte Millionen Dollar – echte Dollars, wohlgemerkt.



Der Startbildschirm: Where trouble begins ...



Die Lösung hier lautet „Beauty & Truth". Warum? Findet es selber raus ...



Terry Farrell, bekannt aus Deep Space 9

Doch das Geld will hart verdient werden. Kein Binde-Schnur-an-Stock-und-angle-Goldkette oder ähnlicher Kinderkram, sondern Rätsel, gegen die das Kreuzworträtsel im ZEIT-Magazin wie eine Rechenaufgabe für 6jährige wirkt.

The Story so far ...

Der Professor für Sprachwissenschaften, Jonathon William Faulkner, hat in seinem Testament dem Studenten, der die Geheimnisse seines Hauses lüftet, ein Extra-BAföG von 1 Millionen Dollar versprochen. In jedem der zehn Räume gilt es, aus den verborgenen Wörtern und Buchstaben einen sinnvollen Satz zu bilden, was sich aber wesentlich einfacher anhört, als es tatsächlich ist.

Kryptogramme, literarische Zitate, naturwissenschaftliche und philosophische Abhandlungen und Logeleien fordern vom Spieler ein Höchstmaß an logischem Denken. Nicht umsonst ist der letzte Termin für die Abgabe der Lösung auf den 31.12.1999 festgesetzt worden. Und wer hofft, das Programm irgendwie knacken zu können, kann sich die Mühe sparen – die Antwort ist nicht im Programmcode verzeichnet. Außerdem muß der Spieler den genauen Lösungsweg schriftlich niederlegen und vor einer Jury kommentieren.

Myst grüßt

Bei einem solchen Spielziel hätte TQ auch im Gewand eines simplen Textadventures daherkommen können – es hätte niemanden gestört. Um so erfreulicher ist es, daß man sich bei der visuellen und akustischen Gestaltung äußerste Mühe gegeben hat. Fotos, Rendergrafiken, Videos (mit der aus DS9 bekannten Schauspielerin Terry Farrell) und Textfragmente fügen sich mit dem wirkungsvollen Soundtrack, der teilweise wichtige Lösungshinweise enthält, zu einem audiovisuellen Gesamtkunstwerk zusammen. Über die Sirius-Webpage(http://www.treasurequest.com) können sich die Schatzsucher per Chat austauschen und neueste Infos in Erfahrung bringen. Und sollte die Goldkiste gehoben worden sein, wird auch dies dort postwendend vermerkt werden. Aber bis dahin wird wohl noch einige Zeit vergehen. ❏

Matthias Steinwachs

Her mit der Kohle

Endlich mal ein Spiel, bei dem zum Schluß nicht nur ein Video zur Belohnung winkt. Die Rätsel haben es allerdings in sich: Zwar immer logisch und nie unfair, bedarf es aber schon eines 110prozentigen Einsatzes der grauen Zellen, um weiter zu kommen. Sehr gute englische Sprachkenntnisse, eine umfassende Allgemeinbildung und viel Zeit vorausgesetzt, ist Treasure Quest die ultimative Herausforderung für Extrem-Adventurer.

Matthias



WELCOME TO THE FUTURE

Für Heilpraktiker

Ein vollkommen anderes, abgedrehtes Adventure wird die Esoteriker unter der Kundschaft begeistern.



Hersteller BSE möchte mit Welcome to the Future „30 Millionen CD-ROM-User weltweit ansprechen" (O-Ton). Nun, diese Zahl ist wohl etwas zu hoch gegriffen. Denn dieses esoterisch-atmosphärisch angehauchte Adventure der neuen Art dürfte nur etwas für Fans sein, die „himmlische", entspannende Sounds auf Dauer ertragen können.



Was für ein geheimnisvolles Labyrinth ...



Wohin führt wohl dieser Weg?

Hinzu kommt, daß die verschiedenen Welten (es gibt deren vier) sich im Einzelbild-Umschnitt nur sehr wenig unterscheiden.

So wandert man im finsteren Tal einer ägyptischen Landschaft über Stock und Stein, sammelt magische Symbole und mystische Artefakte ein und läßt sich via Sprachausgabe einige Tips geben. All dies zusammengenommen erleichtert den Weg zur Zukunft, die sich per Orpheus-Unterwelt-Zugang erschließen läßt. Aber auch hier geht man lange Wege, trifft auf langweilige Sequenzen und spärliche Tips. Schon nach wenigen Augenblicken stellt sich bei Otto Normalverbraucher das Interesse ein und führt rasch zur Epikrise. Möglicherweise ist dieses Game Heilpraktikern bei längeren Entspannungstherapien hilfreich? ❑

M.K.

Welcome to the Future

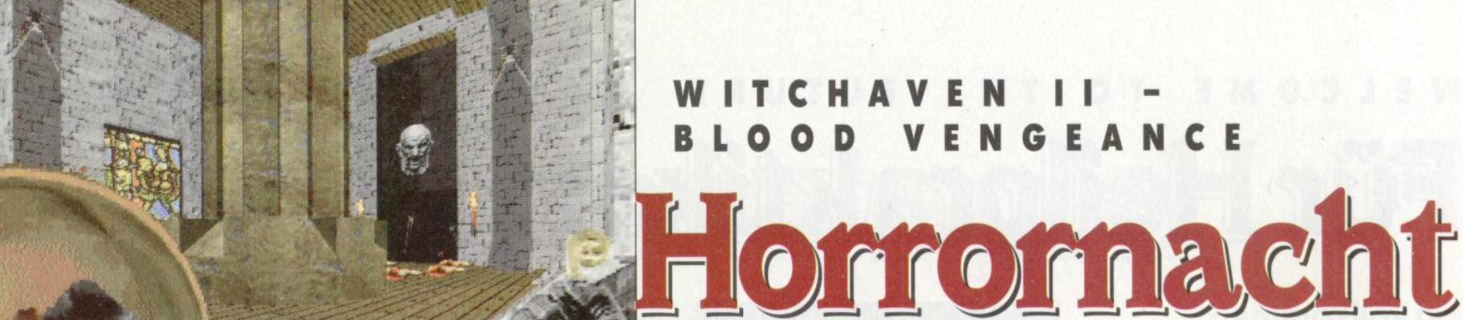
Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ brauchbare Grafiken
– eintöniges Gameplay
– englische Sprachausgabe
– hoher Preis

Hersteller: Blue Sky Entertainment
Preis: 130 DM



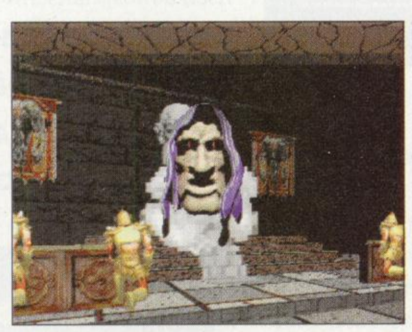
Ausladende Architektur, weitläufige Hallen und verwinkelte Korridore

WITCHAVEN II – BLOOD VENGEANCE

Horrornacht in Hexenhausen

Die Behausung der Hexen ist ausgeräuchert, und die Bürger der Stadt Stahzia können aufatmen. Ihr Held hat sie von großem Übel befreit. Wirklich? Endgültig? Wohl nicht so ganz, denn hier haben alle die Rechnung ohne den Dämon des zweiten Teils gemacht ...

Wenn man an Hexen denkt, kommt einem zunächst einmal die alte Dame mit den seltsamen Eßgewohnheiten aus Grimms Märchen „Hänsel und Gretel" in den Sinn. Sicherlich war diese Hexe mit ihrer Präferenz für saftigen Knabenbraten auch nicht gerade das, was man sich unter einer netten alten Dame vorstellt. Im Vergleich zu den Hexen aus **Witchaven** ist die Bewohnerin des Pfefferkuchenhauses jedoch noch richtig angenehmer Umgang. Unter der Ägide der Oberhexe Circe Argoth hat diese Riege zauberkundiger Weiber schon einmal Angst und Schrecken verbreitet. Zwar hat ein tapferer Held dem Treiben Einhalt gebieten, Circe jedoch nicht besiegen können. Feuerdämonen, Krieger, lebende Skelette, Ghule und jede Menge anderer Untiere werden von der Hexe aufgeboten, um dem Helden einzuheizen. Doch der Krieger weiß sich zu helfen: Mit Streitaxt, Schwert, Bogen, Hellebarde oder einfach nur mit einem Dolch werden die Kreaturen der Finsternis bekämpft. Und sollte einmal die Kraft blanken Stahls nicht ausreichend sein, dann gibt es immer noch ein reiches Sortiment von Zaubersprüchen mit sehr hoher Durchschlagskraft.



Ein mächtiger Guardian – diese schwebenden Riesenschädel werfen mit Feuerbällen um sich

Rollenspiel in 3D

Ganz klar, hier sollte eine Fortsetzung zu einem erfolgreichen Spiel gemacht werden, ohne das Original zu sehr zu verändern. Diesem Anspruch sind die Macher auch voll gerecht geworden, und Neuerungen halten sich in Grenzen. Hauptsächlich an der Grafik und bei den Monstern wurde Hand angelegt. Auch was neue Geräte- und Darstellungstechnologie angeht, hat das Game zugelegt. Fast alle VR-Displays und die meisten 3D-Joysticks werden unterstützt. Fazit: Wer Witchaven kennt, weiß, worauf er sich beim zweiten Teil einläßt. Wer sich mehr Story und komplexeres Spielgeschehen erhofft hat, wird leider enttäuscht.

Heiner



Der Schlangenminotaurus war schon im ersten Teil einer der härteren Gegner

Daß sich mit all dem 3D-Gescrolle auch ein gutes und spannendes Rollenspiel machen ließe, auf die Idee sind tatsächlich die Jungs von Capstone zuerst gekommen. Statt eine eigene 3D-Engine zu programmieren, wurde kurzerhand die Build-Engine von 3D Realms lizenziert (Warum das Rad neu erfinden?). Das Hauptaugenmerk wurde auf Gameplay gelegt, das sich stark am Rollenspiel anlehnt: Der Held bekommt für besiegte Gegner Erfahrungspunkte, durch die er Stufe für Stufe aufsteigt und dabei immer stärker wird. Die Rechnung ging auf, und Witchaven war ein guter Erfolg für die Capstones. Teil zwei fängt da an, wo der erste endete, auch in bezug auf die Gestaltung des Spiels. Neue Hintergründe, neue Monster und einige neue Tricks erwarten den Spieler. Grafik und Level-Layout sind so gelungen wie nach dem ersten Teil zu erwarten war: Trutzige Burgen, sumpfige Tümpel, düstere Tempel, stickige Katakomben und Dutzende verschiedener anderer schauriger Schauplätze warten darauf, erforscht zu werden. Wer auch nach den über 30 Levels nach mehr giert, der kann sich mit dem enthaltenen Level-Editor beschäftigen und für sich und seine Freunde eigene Levels kreieren. ❑



Witchaven II

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, 62 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ neue Monster, neue Grafik
+ Quicksave und Quickload
+ Level-Editor gehört zum Lieferumfang

– hoher Schwierigkeitsgrad

Hersteller: Capstone/Intracorp Preis: 90 DM

HERETIC - SHADOW OF THE SERPENT RIDERS

Reiter der schrägen Schlange

Heretic ist die PC-Version von Rambo im Fantasy-Land

Die Schwarze Magie feiert wieder fröhliche Urständ. Seitdem die drei schwarzen Schlangenreiter im Land der Shide aufgetaucht sind, herrschen Angst und Schrecken ...

Nur die Augen der unheimlichen Schlangenreiter sind unter ihren tief heruntergezogenen Kapuzen zu sehen. Augen, die vor Bosheit und Haß glühen. Doch nicht nur aus ihren Augen spricht das Unheil, auch ihre Taten verbreiten Angst und Schrecken. Heraufbeschworene Kreaturen aus den Anderswelten treiben allenthalben ihr Unwesen, und bald sind die Städte des Volkes der Shide ausgestorben. Aber immer, wenn die Gefahren am größten, die Chancen klein und die Gegnerscharen übermächtig sind, finden sich Horden von Computerspielern ein, die genau an solchen Selbstmordmissionen besonderen Gefallen finden. So sind die fließend scrollenden 3D-Dungeons von Heretic beliebtes Ausflugsziel für Hobbyhelden.

Zunächst nur mit einem Kampfstab bewaffnet, müssen fünf große Levels erkundet werden, die voller Monster, Geheimtüren, Fallen und allerlei Überraschungen sind. Lavaseen, giftige Sumpftümpel, alles zerquetschende Steinblöcke und bodenlose Abgründe sind an allen Ecken und Enden zu finden. Klobige Golems, reanimierte Skelette, Schlangenmenschen, Gargoyles und irrsinnige Magier wandern rastlos in den menschenleeren Gemäuern umher. Mit einem hölzernen Kampfstab hat man gegen eine solche Gegnerschar nicht viel zu melden. Doch zum Glück gibt es in den Gewölben nicht nur Monster zu finden. Immer wieder liegen Heiltränke, spezielle Waffen-Zauberstäbe und andere nützliche Kleinigkeiten herum.

Heretic - den Namen kennt man. Das unmittelbar nach WUUM erschienene Actionspektakel bedient sich derselben Spielengine und wird auch über ID Software vertrieben. Allein, für die neuen Monster und die vertrackten Labyrinthe zeichnete die Raven-Software-Designertruppe verantwortlich, die früher schon mit Companies wie Electronic Arts, SSI und Origin zusammengearbeitet hat. Dem Faible für Fantasy folgend, hatte man sich eine solche Hintergrundgeschichte erdacht und diese in die Welt der Shide, eines keltischen Volksstamms, verlegt. Ansonsten wird Bekanntes und Bewährtes geboten: Action, Action, Action und eine Portion knackiger Rätsel. Trotzdem überzeugt das Game nicht, wohl im wesentlichen deshalb, weil es sich um das eigentliche, altbekannte Heretic handelt, das lediglich um zwei Levels erweitert wurde. ❑

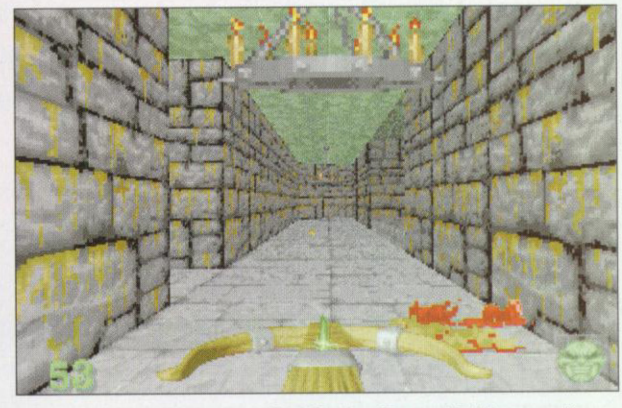
hs

Spielgeschehen wie gehabt, lediglich ein verbesserter Netzwerkmodus und zwei neue Levels sind dazugekommen

3D altbacken

Zwar gibt es speziell beim Netzwerkspiel einige echte Neuerungen, zum Beispiel eine Chat-Option, mit der sich Spieler untereinander im Game unterhalten können. Das ganze dann als komplettes Spiel zu verkaufen, das auch noch den Eindruck einer Neuheit erweckt, ist schon etwas dreist. Also, wer nur nach neuen Levels sucht, findet Entsprechendes in großer Auswahl im Internet oder auf diversen CDs, dieses Game muß dafür wirklich nicht gekauft werden.

Heiner



Grafisch gibt es nix Neues: die alten Wandtexturen, die alten Effekte

Heretic - Shadow of ...

Systemvoraussetzungen: 486DX/33, 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, 15 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ verbessertes Netzwerkspiel
- keine neuen Monster
- nur zwei neue Levels

Hersteller: GT Interactive | Preis: 99 DM

Echt abgefahr'n

Auch professionelle Formel-1-Piloten wie Heinz-Harald Frentzen haben ihr fahrerisches Können im harten Training erworben. Dank großer Fahrpraxis beherrschen sie ihr PS-starkes Sportgerät in den meisten Extremsituationen und reagieren instinktiv richtig bei auftretenden Gefahren.

Damit auch Sie im täglichen Straßenverkehr sicherer werden, lädt Software 2000 Sie zu einem Intensivkurs im Fahrsicherheitszentrum Nürburgring ein. Hier üben Sie unter der Anleitung von erfahrenen Instruktoren optimale Brems- und Lenktechniken und das richtige Reagieren bei Aquaplaning und Glatteis. Lernen Sie auf der modernsten Schulungsstrecke Europas die Möglichkeiten und Grenzen ihres Fahrzeugs kennen und werden sie zum souveränen Teilnehmer im Straßenverkehr.





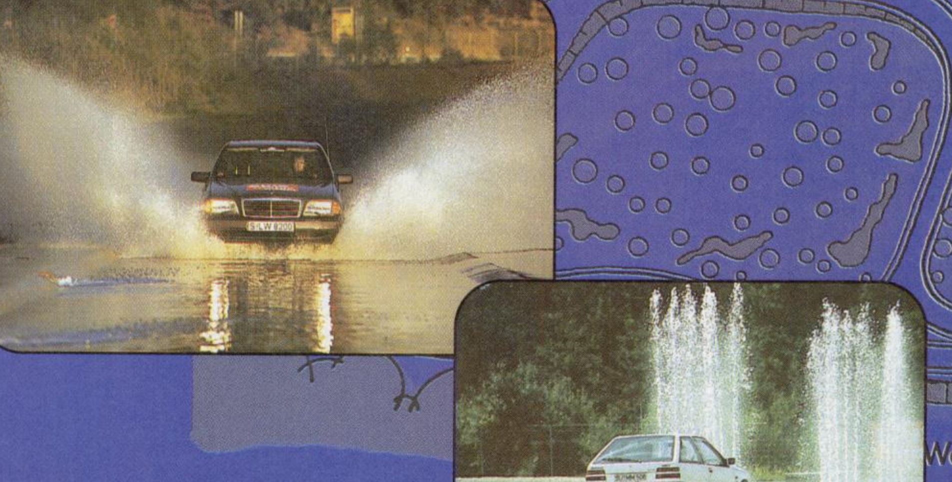
Franz Fabian, Geschäftsführer Fahrsicherheitszentrum Nürburgring

auto motor und sport Fahrsicherheitszentrum Nürburgring

In Zusammenarbeit mit dem ADAC-Mittelrhein









n!

chen & gas geben

nur selber fahren ist geiler

Frage:

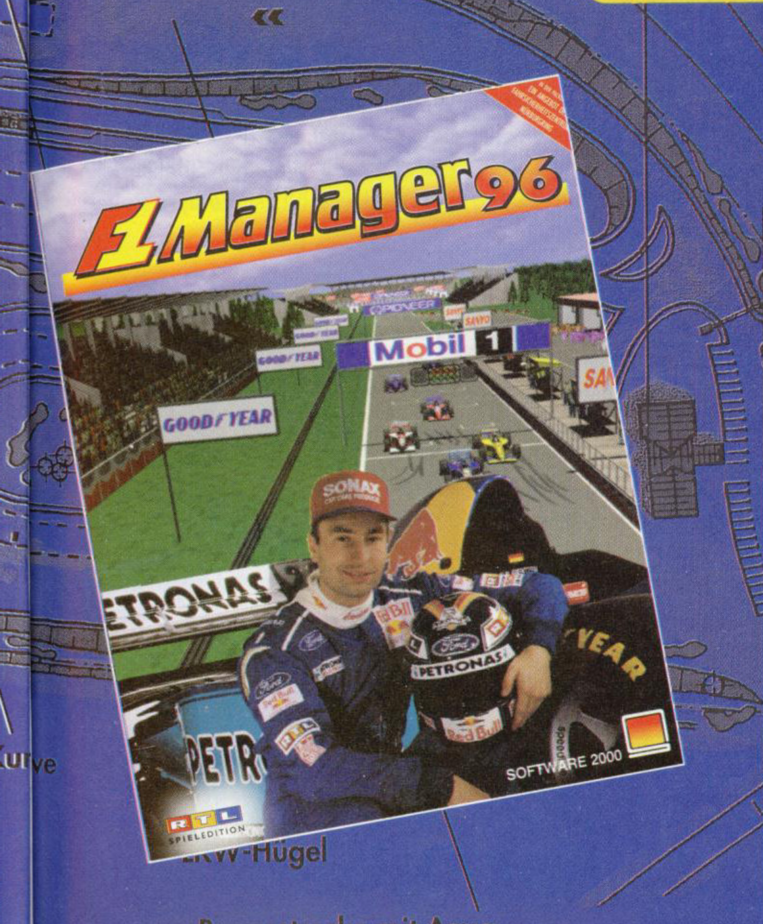
Welches sind die zwei Formel-1-Austragungsorte?

Und das gibt's zu gewinnen:

1. Preis: Teilnahme mit drei Freunden am Fahrsicherheitstraining am Nürburgring inklusive Übernachtung

2. Preis: 1 Jahresabo Auto Motor Sport oder PC Spiel plus eine Version F1 Manager

3. Preis: 1 handsignierte Mütze von Heinz Harald Frentzen



Richtige Antwort per Post an:

PC Spiel
„F1 Manager"
Postfach 1870
37258 Eschwege

Einsendeschluß ist der 9. August 1996.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.
Mitarbeiter des TRONIC-Verlages und der Firma Software 2000 sowie deren Angehörige dürfen an diesem Wettbewerb nicht teilnehmen.
Allen anderen viel Glück!

0 10 20 30 40 50 m

Kurve

LKW-Hügel

Bremsstrecke mit Aqua-

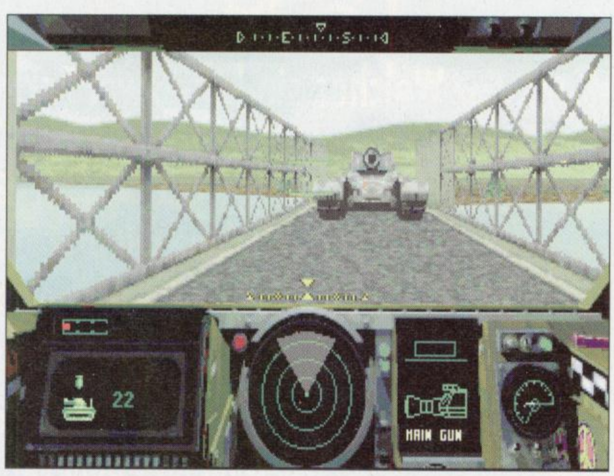
SOFTWARE 2000



SHELLSHOCK

Panzerknacker

Daß Waffen oft genug ein Mittel sind, um Frieden zu schaffen, klingt beinahe widersinnig. SHELLSHOCK von Core Design versetzt Spieler in eine Welt voller Gewalt und Terrorismus, in der alle Mittel zur Friedenserhaltung recht sind.



Wer zuerst schießt, gewinnt!

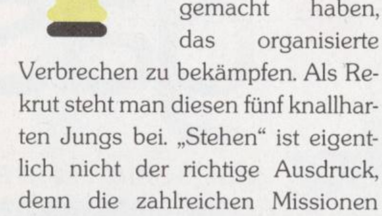
Krieg für Frieden

Was mir ganz besonders an Shellshock gefallen hat, sind die Audiotracks. Reinste Hip-Hop-Songs mit treibenden Gesangseinlagen geben dem Game eine ganz besondere Note. Obwohl ich selbst überhaupt nicht auf diese Musikrichtung stehe, geriet ich doch ins Staunen. Leider sind die Soundeffekte im Spiel selbst nicht gerade die besten, so daß ich gezwungen bin, nur vier statt volle fünf Lämpchen auf unserer Sound-Wertungsskala anzuknipsen.

Thomas



Flammendes Inferno! Auf dem Radar ist auch 'ne Menge los



Je dicker das Rohr, desto lauter macht's peng!

Fünf Söldner sind es, die es sich zum Ziel gemacht haben, das organisierte Verbrechen zu bekämpfen. Als Rekrut steht man diesen fünf knallharten Jungs bei. „Stehen" ist eigentlich nicht der richtige Ausdruck, denn die zahlreichen Missionen müssen allesamt sitzend in einem Predator-M13-Panzer bewältigt werden.

Die Aufgaben selbst sind meist recht simpel: Fahre mit dem Panzer in feindliches Gebiet und zerstöre, mit Ausnahme von Geiseln, alles, was sich bewegt! Meist sind es Panzer, Hubschrauber oder Schiffe, die vernichtet werden wollen. So fährt man also mit dem Panzer über Stock und Stein, die Gegner ständig im Visier, und es darf ohne Ende geballert werden. Dazu stehen verschiedene Waffensysteme, unter anderem auch SAM-Raketen, bereit. Über Funk läßt sich in brenzligen Situationen sogar Luftunterstützung anfordern.



Auch Öltanks können in die Luft gejagt werden

Nach erfolgreich beendeter Mission wird eine leistungsgerechte Entlohnung auf dem Spielerkonto gutgeschrieben, die wiederum für erweiterte Waffen- oder Antriebssysteme verwendet werden kann. Einen leichten strategischen Touch kann man dem Spiel also nicht absprechen.

Shellshock ist für Fans von Actiongames sicherlich zu empfehlen. Wer eine realistische Panzersimulation erwartet, wird schwer enttäuscht sein. Was bei Shellshock letztendlich zählt, ist die pure Ballerei. ❑

tri



Kompletter Rundum-Virenschutz!

Das ist einzigartig bei PEARL: Für nur DM 14,90 können Sie sich jetzt ein halbes Jahr lang effektiv vor PC-Viren schützen – mit einem kommerziellen, lizenzierten, namhaften Vollprodukt!

Dr. IRIS AntiVirus Plus zählt zu den **weltweit zuverlässigsten Antiviren-Programmen** und bietet Ihnen kompletten Rundum-Virenschutz durch ein ausgereiftes **Antiviren-Paket für DOS und Windows**: Bereits 1987 entwickelte IRIS Software das erste Antivirenprogramm für den PC – mittlerweile setzen **Millionen von Anwendern** in den USA, Japan und Europa (darunter viele **namhafte Großkonzerne, Institutionen und Aktiengesellschaften**) auf die Erfahrung und die ständig weiterentwickelte Virenschutztechnologie aus dem Hause **IRIS Software**, die in rund **30 Ländern der Erde** unter verschiedenen anderen Namen lizenziert wird. **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ist **nicht als Shareware erhältlich!**

Auch wenn Sie bereits andere Virenscanner verwenden, um Ihren PC zu schützen, sollten Sie jetzt **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ein halbes Jahr lang als **kommerzielle Vollversion inklusive 3 topaktuellen Lieferungen** im Probeabo testen – Sie bezahlen dafür nur den unfaßbar günstigen Vorzugspreis von **insgesamt DM 14,90** – das sind **weniger als 5 Mark je Lieferung**, und **die Portokosten sind bereits im Preis enthalten!** (Vergleichen Sie selbst: Was bezahlen Sie für einen Shareware-Virenscanner inkl. Porto bei Ihrem Händler?). Wir sind überzeugt: Auch Sie werden die Vorteile und die Sicherheit dieses renommierten Vollprodukts bald nicht mehr missen wollen.

Dr. IRIS AntiVirus Plus erhalten Sie in der **kommerziellen, lizenzierten Vollversion** mit folgendem Leistungsumfang:

- Kompl. **deutsche Version für Windows** ab 3.1 (läuft garantiert auch unter Windows 95)
- Zusätzlich dabei: **Englische Version für DOS**
- Deutsche Anleitung für DOS- und Windows-Version
- **3 aktuelle Vollversions-Lieferungen** jeweils im Zeitabstand von 2 Monaten – frei Haus!
- **6 Monate deutsche Viren-Hotline durch den Hersteller**
- Erkennt Bootsektor- und Fileviren, Scherzviren, „Trojanische Pferde", Virusdropper usw.

Vier Programm-Module für optimalen Schutz auf verschiedenen Ebenen:

- **Modul CURE:** Virenscanner, erkennt und entfernt Viren, rekonstruiert beschädigte Files.
- **Modul IMMUNE:** TSR-Schutz für den Arbeitsspeichers (RAM), überprüft Filezugriffe im Hintergrund.
- **Modul EXAMINE:** Testet die System-Integrität durch Signaturdateien
- **Modul PREVENT:** Dynamischer Schutz (TSR) mit „künstlicher Intelligenz", um neue Arten von Computerviren abzufangen

6 Monate Virenschutz
inkl. Updates u. deutsche Viren-Hotline
nur DM 14,90!

Absolut ohne Einschränkungen:

Nutzen Sie ein halbes Jahr lang **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ohne jegliche Einschränkungen! Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und danach keine weiteren Update-Lieferungen wünschen, so teilen Sie uns dies spätestens eine Woche nach Erhalt Ihrer 3. Abolieferung schriftlich mit – eine kurze formlose Mitteilung über die Abokündigung genügt. Ansonsten wird Ihr bisheriges Probe-Abo in ein **reguläres Jahresabo von Dr. IRIS AntiVirus Plus mit jeweils 6 weiteren Update-Lieferungen (zweimonatlich)** umgewandelt inkl. einer speziellen Version für Windows 95. Die **Preise und Lieferbedingungen** des Jahresabos finden Sie im untenstehenden Kasten.

Virenschutz stets topaktuell!

Auch nach Ablauf Ihres Probe-Abos genießen Sie weiterhin ein Höchstmaß an Virenschutz durch regelmäßige Programm-Updates: Im **regulären Jahres-Abo** erhalten Sie jeweils alle 2 Monate insgesamt 6 weitere Update-Lieferungen. Ab der ersten Jahres-Abo-Lieferung wird außerdem eine spezielle Version für Windows 95 mitgeliefert. Das **Jahresabo (Bestell-Nr. ABO-099) kostet nur DM 119,80**, die **Versandkosten und eine ganzjährige Viren-Hotline durch den Hersteller IRIS SOFTWARE sind im Abopreis mit enthalten!** Das Jahresabo verlängert sich um jeweils weitere 6 Update-Lieferungen (ein weiteres Bezugsjahr), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankeinzug (Lastschriftverfahren).

FALLS BESTELL-COUPON FEHLT, BITTE ANFORDERN BEI:
PEARL AGENCY · IRIS ANTIVIRUS PLUS ABOSERVICE
AM KALISCHACHT 4 · D-79426 BUGGINGEN

BESTELL-COUPON

Ja, ich möchte Ihr sagenhaft günstiges Angebot nutzen und bestelle hiermit:

☐ **Dr. IRIS AntiVirus Plus im Halbjahres-Probeabo**
98 (kommerzielle lizenzierte Vollversion, **insgesamt 3 Lieferungen** im Zeitabstand von 2 Monaten) inkl. 6 Monate Viren-Hotline-Support durch den Hersteller

zum Probeabo-Vorzugspreis von **komplett** nur **(inkl. Versandkosten)!** **14,90 DM**

Wenn ich keine Verlängerung dieses Probeabos wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens eine Woche nach Erhalt der 3. Probeabo-Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probeabos in ein reguläres Jahresabo mit jeweils 6 Update-Lieferungen von Dr. IRIS AntiVirus Plus. Das Jahresabo verlängert sich jeweils um ein weiteres Bezugsjahr (6 weitere Update-Lieferungen), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der **Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen** widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ____________ 2. Unterschrift ____________

Die Bezahlung der Abos ist nur per Bankeinzug möglich.
Bitte keinen Scheck und kein Bargeld mitsenden!

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: ____________

BLZ ____________ Kto. ____________

Lieferanschrift:

Name ____________

Vorname ____________

Straße ____________

Plz./Ort ____________

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) ____________

Datum ____________ Unterschrift ____________

BITTE EINSENDEN AN: PEARL AGENCY · IRIS ANTIVIRUS PLUS ABOSERVICE · AM KALISCHACHT 4 · D-79426 BUGGINGEN

Telefon: 0 76 31/360-200 · Telefax: 0 76 31/360-444

SPIELFELD

WORLD RALLY FEVER

Rallye als Kampfsport

Klein, kompakt und gefährlich sind die Karren von WORLD RALLY FEVER. Fast jedes Mittel ist recht, um das eigene Gefährt als erstes ins Ziel zu bringen.

Genauso wild wie die dickbereiften Fahrzeuge sind auch die Strecken in **World Rally Fever**. Landauf, Landab geht es einmal über sandige Bahnen, dann wieder durchs ewige Eis, oder man wählt die Strecke entlang eines palmengesäumten Strandes.

Das im Manga-Stil gestaltete Rennvergnügen, zielt darauf ab (wie die meisten Games japanischer Machart), eine Menge Fun zu bieten. Also: Nix is' mit ernsthaft Rennen fahren oder so! Ganz im Gegenteil, da wird schon mal eine Bombe geworfen, um den Gegner von der Bahn zu sprengen. Als hilfreich erweisen sich auch einzelne oder mehrere Kisten, die, zum richtigen Zeitpunkt abgeworfen, die Mitstreiter enorm ins Schleudern bringen. Solche Dinge sind jedoch Extras, die Rennbegeisterte erst einsammeln müssen, bevor sie sie auch nutzen können. Und das ist nicht gerade einfach, denn die Goodies hängen quasi in der Luft und müssen im Sprung abgepflückt werden. Bei voller Fahrt wird auch volle Aufmerksamkeit benötigt, da die Extras wegen der kurvigen Streckenführung erst aus kurzer Entfernung zu sehen sind.



Vorsicht, Gletscherspalten!



Straßenfieber



Ja, wo laufen die denn?!?

Aber auch beim Auftauchen von Hindernissen – wie einer Schafherde oder allen möglichen Gegenständen – wird ein gutes Reaktionsvermögen benötigt. Allerdings kann man sich, zumindest auf die lange Strecke, auch mit einem guten Gedächtnis helfen. Denn sowohl Hindernisse als auch Extras tauchen stets an den gleichen Stellen auf.

Ein bißchen schade ist, daß es bei dem Game keine Mehrspieler- oder Netzwerkfunktion gibt. Als Spieler hat man zwar die Auswahl zwischen sechs verschiedenen Fahrertypen, aber so richtig Fun bringt so 'ne Sause doch erst zu zweit oder mit mehreren Mitspielern. ❑

sat

Erst heiß, dann kalt ...

... so kann man das Gefühl beschreiben, das ich beim Testen von World Rally Fever hatte. Zuerst bringt das Game nämlich wirklich 'ne Menge Spaß. Ist man jedoch länger auf den Strecken unterwegs, wird es schnell langweilig, da Hindernisse und Goodies stets an den gleichen Stellen auftauchen. Hier wäre ein Zufallsgenerator oder eben eine Mehrspielerfunktion angebracht gewesen. Tja, hätte, wäre, wenn ...

Sandra



Urlaubsfeeling



World Rally Fever

Systemvoraussetzungen: 486/25, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ witzige Aufmachung
– keine Mehrspielerfunktion
– wird schnell langweilig

Hersteller: Team 17 | Preis: 100 DM



UEFA EURO 96

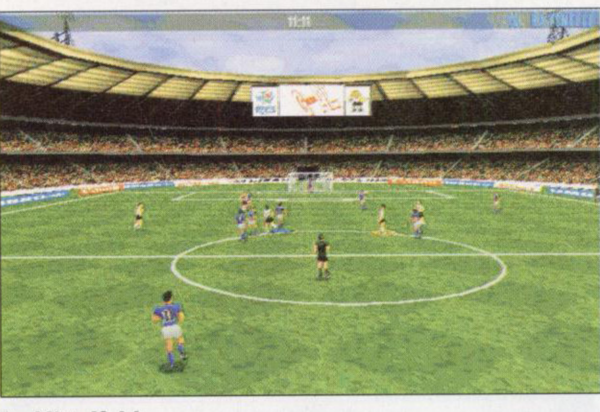
Kein großes Turnier

Rasanz, Dramatik, Tempo und Spannung. Das sind die Bestandteile, die zu einem rauschenden Fußballfest gehören. EURO 96 dagegen läßt all dies vermissen ...

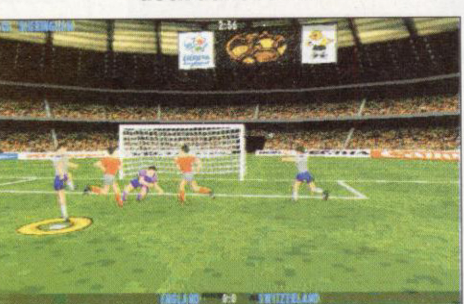
Das „Rahmenprogramm", gemeint ist nicht Eröffnungsfeier, sondern der Mantel mit all den schier unzähligen, tollen, detaillierten Infos um die EM, zu den Spielern, Schiedsrichtern und für die Statistikfreunde, ja, der ist aus feinster Seide. Was die Spieler auf dem grünen Rasen abliefern, ist teilweise eine Zumutung.

Die Elitekicker ruckeln hastig, planlos und hölzern übers Feld, begleitet von einem deutschen Kommentar, der teilweise völlig daneben liegt. „Ich weiß nicht, was sie unternehmen sollen, aber die Rollen sind verteilt!" (Spielstand 0:0); „der Torhüter scheint in diesem Spiel über sich hinauszuwachsen" (hat gerade den Ball ins eigene Tor gefaustet); „klasse Abschluß, etwas fürs Familienalbum" (Eigentor) oder „da hatte er doch alle Zeit der Welt" (Einwurf ins Aus).

Um die Fronten gleich einmal einzugrenzen, die Spielernamen sind echt, bis auf wenige Ausnahmen greifen auch Cracks ins Geschehen ein, die gar nicht angereist sind. So wurde Kalle Riedle Goalgetter des Turniers! Die Spielpaarungen sind authentisch, auch die original Schiris laufen auf. Spieldauer, Bodenverhältnisse, Windstärke, Kameraperspektive, Spieler- und Rasendetails, Mannschaftsaufstellung, Training, Steuerungsvarianten und vieles andere mehr krönen das Ambiente von **UEFA Euro 96**.



Im Mittelfeld hält man sich nicht lange auf



Knapp vorbei ist auch daneben ...

Doch der Hauptteil, der aktive Fußball selbst, ist schlichtweg enttäuschend. Der Ball rollt nicht, die Spieler agieren nervös. Schüsse aus dem Stand gehen oft über 40 Meter, Distanzgeschosse auf das viel zu kleine, dem Feldhockey ähnelnde Tor sind zu unpräzise, die kleinen Sprites sind nur schwerlich zu erkennen, die Jubelszenen nach Treffern sind fast immer dieselben, Allerweltsfouls werden mit einem Platzverweis geahndet (ohne Reklamieren geht der betreffende Spieler brav vorzeitig unter die Dusche), und Elfmeter werden umstritten vergeben. Kurzum: Ein planloses Gekicke, bei dem man nicht wirklich Einfluß nehmen kann.

Die Sprache des Live-Kommentators kann man sich aussuchen, die Qualität und der begrenzte Wortschatz lassen keine Stimmung aufkommen. Dasselbe gilt für das Publikum, das nur wenig mitgeht und kaum für eine echte Stadionatmosphäre sorgt.

Wer trotzdem Gefallen an diesem Lizenzprodukt von **Gremlin** findet, kann die Euro 96 nachspielen, sich in einem Freundschaftsspiel versuchen oder per Modem oder Netzwerk mit bis zu 20 Spielern (Achtung: Es gibt nur 16 Mannschaften!) zu Werke gehen. Das war's ... ❑

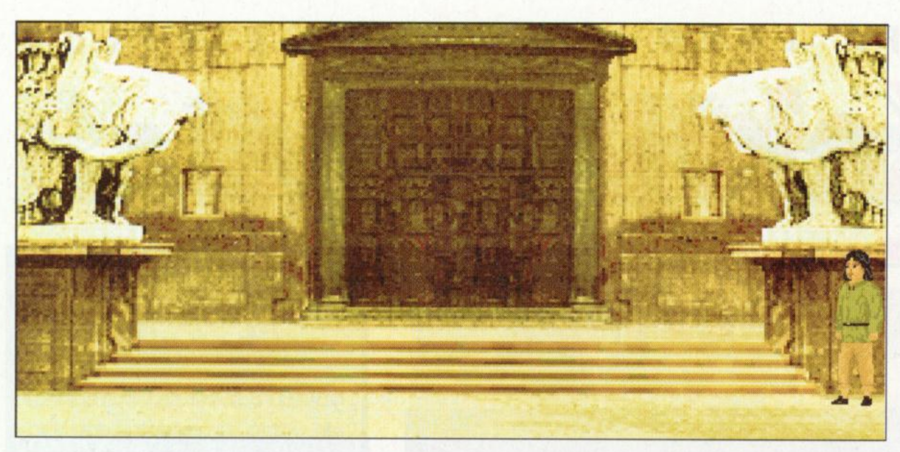
M.K.

Detailtreue über alles

UEFA Euro 96 verdient sich Bestnoten, wenn es um detaillierte und präzise Daten, Infos und Menüpunkte außerhalb des Spielgeschehens geht. Schon erstaunlich, was für eine großartige Recherche ins Produkt eingeflossen ist. Leider aber wurde das spielerische Moment, die Fußballatmosphäre zu Grabe getragen.

Manfred





Vor dem farbenarmen Renaissance-Palast

Spezialisten-Verlag Becks-Texte, in Sachen Juristerei und Gesetzesblätter bekannt, versucht sich mit einem Grafik-Adventure, das auf der Lebensgeschichte des Leonardo da Vinci basiert.

LEONARDO - DIE VENEZIANISCHE VERSCHWÖRUNG

Ein kühles Becks

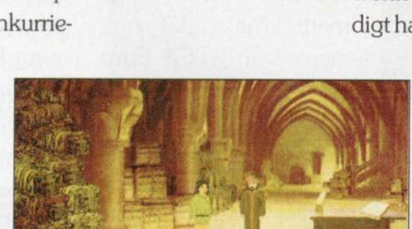
Zur Geschichte: Florenz im Jahre 1505. Venezianische Agenten haben aus dem Atelier von da Vinci Pläne zur Konstruktion eines Perpetuum Mobile geklaut (das ist so ein Ding, das ohne Fremdenergie ständig die Hamsterrolle ohne „Inhalt" in Bewegung hält). Im Gewande des Salai, eines Schülers von Leonardo, schlüpft man in die Rolle eines Renaissance-Kriminologen, der Hinweisen nachgehen und der Verschwörung Herr werden muß.

Von der Entwicklung eines PerpMob versprechen sich die konkurrierenden Städte große Macht. Salai soll den Konstruktionsplan in einem Kloster aufspüren und unversehrt nach Hause bringen. Zunächst stöbert er in Leos Atelier nach Brauchbarem, fragt Leute aus, stößt auf verschlossene Türen und Münder.

Die Suche gilt einem Kaufmann namens Francesco, der als geiziger Weintrinker (???) und korrupter Geschäftsmann gilt. Alle Wege zum Kloster führen über diesen „nice guy". In sein Arsenal gelangt man, indem man mit dem Messer Getreidesäcke aufschlitzt, damit sich der treue Diener vom Eingang entfernt. Mit teilweise unbeholfenen Mitteln erlangt man Einblick in die Geschäftsbücher. Hernach wird der seit Jahren verschlossene Keller im Basement des Ateliers erkundet, und wenn man seine Jobs in Florenz erledigt hat, geht's ab in die weite italienische Welt. Das kühle Abenteuer wird fortgesetzt.



Bei der Befragung zeigen sich Gesprächspartner „kopflos"



Plauderei in Francescos Warenlager

Schuster bleib bei deinem Leisten! Die Beck-Texte zur Architekten-Gebührenordnung oder zum Bürgerlichen Gesetzbuch sind ausgesprochene Standardwerke. Mit dem Ausflug in die multimediale Kultur dagegen hapert's doch gewaltig.

Leonardo - die venezianische Verschwörung ist ein Adventure unter Windows, wie es in dieser Form in der heutigen Zeit überhaupt nichts zu suchen hat. Die Grafiken sind schlicht, die Benutzeroberfläche veraltet, die adventuretypischen Rätsel unlogisch und teilweise ziemlich platt. Auf die Sprachausgabe wurde gänzlich verzichtet, und die hinterlegten Sounds, sakral bis profan, laden zum Mittagsschläfchen ein. Zudem ist die Story äußerst müde und das Gameplay so flott wie eine Fliege im Eisfach ... ❑

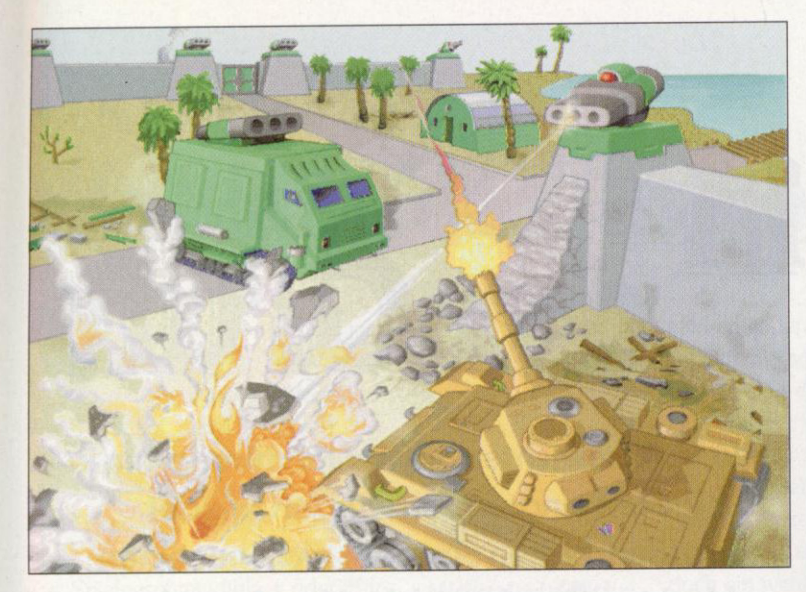
M.K.

Im Stile der 80er

„Leonardo - die venezianische Verschwörung" hätte, vorausgesetzt, Windows 3.1 oder Win 95 wären verfügbar gewesen, sicherlich noch 1988 mittlere Begeisterungsstürme ausgelöst. Die Grafiken und Sounds passen in etwa in diese Periode. Aber das Gameplay hätte unsere Vorfahren ziemlich verwirrt. Es ist teilweise zu schematisch, bisweilen zu unlogisch. Nett aufgemacht sind dagegen der mitgelieferte Screensaver und eine Multimedia-Show zu Leben und Werk da Vincis - alles komplett in Deutsch für nur 49 Mark. Dennoch: insgesamt ein „kühles Becks".

Manfred





Schon das Titelbild des Games vermittelt: Hier geht's explosiv zu



Die heimatliche Festung. In ihrem Innenhof liegt der Eingang zum unterirdischen Arsenal

Die Inselwelt ist malerisch: sanfte Strände, Palmen, Sonnenschein. Das perfekte Urlaubsparadies, wenn da nicht zwei bis an die Zähne bewaffnete Armeen „Fang die Flagge" spielen würden. Mit scharfer Munition, versteht sich!

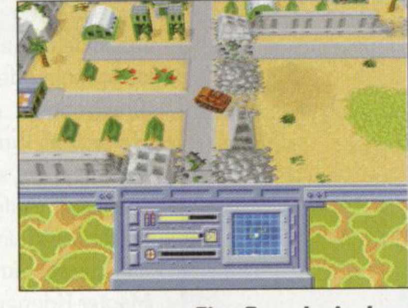


RETURN FIRE

Walkürenritt und Pulverdampf

Hubschrauber, Panzer, Raketenwerfer, Jeeps, Reaktionsvermögen und ein wenig taktisches Geschick braucht der kleine Feldherr schon, um auf einen grünen Zweig zu kommen! Es gilt, die Flagge der gegnerischen Partei als Zeichen des Sieges zu erringen. Natürlich versucht der Gegner seinerseits mit vergleichbarer Ausrüstung dasselbe. Jede Partei residiert in einem Fort, dessen Mauern durch automatische Geschütze gesichert sind, die jeder auftauchenden gegnerischen Einheit einen heißen Empfang bereiten. An mobilem Gerät kann immer nur eine Einheit unterwegs sein, die erst zurück in den zentralen unterirdischen Hangar gebracht werden muß, bevor eine andere Einheit ausrücken kann. Jeder Fahrzeugtyp hat seine besonderen Vorteile und eignet sich so für ganz bestimmte Aufgaben: Der schnelle und wendige Panzer kommt nahe an die feindlichen Mauern heran und kann die automatischen Geschütze unter Feuer nehmen, bevor diese ihn anvisiert haben und schießen können. Der träge Raketenwerfer ist ein leichtes Ziel, kann aber auf große Distanz und somit aus sicherer Entfernung feuern. Der Hubschrauber ist schnell und wendig, bietet aber auch ein leichtes Ziel. Seine besonderen Stärken liegen in der Aufklärung. Alle Fahrzeuge verfügen über beschränkte Treibstoff- und Munitionsreserven, die jedoch zum Glück wieder aufgestockt werden können. Einfach vor einem Treibstofftank oder einem Munitionsdepot vorfahren, einige Augenblicke warten, und Sprit und Muni sind wieder reichlich vorhanden. Ist der feindliche Flaggenturm erst einmal lokalisiert, heißt es, in der Nähe liegende Verteidigungsanlagen auszuschalten. Danach wird der Turm zerstört, und die hoffentlich dort lagernde Flagge wird sichtbar. Oft ist der erste Versuch nicht von Erfolg gekrönt, denn es gibt fast immer mehrere Flaggentürme, aber nur eine Flagge! Jetzt muß das Fähnchen noch mit dem Jeep eingesammelt und zum eigenen Hauptquartier gebracht werden. ❑

hs



Eine Bresche in der Mauer des Gegners: Jetzt kann „von hinten" angegriffen werden

Knallerei mit Klassik

Zwar kann man Return Fire auch alleine spielen, doch erst wenn man mit einem Partner zur Tat schreitet, kommt richtig Spaß auf. Gespielt wird auf einem Computer mit geteiltem Bildschirm. Besonders großes taktisches oder strategisches Geschick braucht man nicht, eher sind gute Reaktionen und schnelle Auffassungsgabe gefordert. Grafisch wird unter Windows 95 Solides geboten, das allerdings durch die Akustik völlig in den Schatten gestellt wird: Jedes der vier Vehikel hat ein eigenes, der Klassik entlehntes Musikthema, das in bestem Stereo aus den Lautsprechern schallt. Wenn so der Hubschrauber zu den Klängen des Walkürenritts oder der Jeep zum Hummelflug durch die Gegend saust, kommt schon echte Stimmung auf.
Der echte Überflieger ist Return Fire nicht, hat aber unbestritten seine Qualitäten und wird insbesondere beim Spiel zu zweit zum echten Knaller.

Heiner





Return Fire

Systemvoraussetzungen: 486/100, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ klasse Musik und Soundeffekte
+ über 100 Levels
– strategisch nicht überzeugend
– deutliche Abzüge im Solo-Modus

Hersteller: Warner Interactive | Preis: 95 DM

DEATHKEEP

Gerangel in der Gruft

Einer der unangenehmen Zeitgenossen, die man in den Gewölben treffen kann

Wenn Bösewichter, die vor Jahrhunderten in Eisblöcken eingefroren wurden, wieder erwachen, haben Sie meist nicht nur einen schlechten Geschmack im Mund, sondern sind obendrein auch extrem sauer!



Dieser knochige Gesell ist einer von den Guten

Gemein war er, der Necromancer, fies und unberechenbar, von seinem schlechten Atem ganz zu schweigen. Kein Wunder, daß ihn keiner mochte. Da schlossen sich die Zwerge zusammen und versuchten, sich des Fieslings zu entledigen. Zwar schaffte die kurze Garde es, den Necromancer zu besiegen, doch gelang es nicht, den Burschen endgültig und für alle Zeit außer Gefecht zu setzen. Sie konnten ihn nur lähmen und in einen Eisblock einfrieren. Für ein paar tausend Jahre war das auch ein solides Gefängnis, doch ein Meteorit, der den kühlen Kerker zerschmetterte, befreite den Bösen. Als klassischer Morgenmuffel war der Necromancer gleich nach dem Aufstehen übelster Laune, besetzte kurzerhand die Zwergenfestung und machte sie zu seiner eigenen, monsterverseuchten Behausung, der Deathkeep.

In Rollenspielen tritt Gemeinheit fast immer in Tateinheit mit Größenwahn auf. Auch der Oberbösewicht aus Deathkeep weist entsprechende Symptome auf und strebt nach der allumfassenden Herrschaft. Ihn von diesem schmalen Brett zu schubsen, ist wieder mal eine Aufgabe für Computerspieler rund um die Welt. Entweder als Zwergenkrieger, als Halbelfen-Magier-Krieger oder als reinrassiger Elfen-Zauberer geht's in die Gewölbe der Deathkeep. In bestens bekannter 3D-Manier werden die klammen Katakomben auf dem PC-Monitor in Szene gesetzt. Speziell für Windows 95 programmiert, läuft die Schnitzeljagd durch Hallen und Korridore in respektabler Geschwindigkeit ab, erreicht aber nie die fließende Qualität und schon gar nicht die Geschwindigkeit des Klassikers WUUM. Die Grafik sieht zwar auf den ersten Blick ziemlich klobig und undifferenziert aus, doch dank einiger Finessen im Spielgeschehen gelingt es, darüber hinwegzusehen: Das Layout der Labyrinthe und der dazugehörigen Rätsel ist gelungen und bietet mit echten Brücken und schwebenden Plattformen ein paar nette Sperenzchen. Das Gameplay selbst ist gut durchdacht, enthält keine revolutionäre Neuheiten, hat aber doch den einen oder anderen Kniff auf der Pfanne. So ist es möglich, Feuerbälle und andere magisch erzeugte Geschosse an Wänden abprallen zu lassen und so „um die Ecke" zu schießen. ❑

hs

Der Dungeon für Zwischendurch

Nichts besonders Aufregendes, aber solide gemacht ist Deathkeep, ein Rollenspiel für die Mittagspause. Zwar tuten Anleitung und Intro so, als sei mal wieder epische Breite zu erwarten, doch sind es eigentlich einzelne Dungeons, die nacheinander geknackt werden müssen und nur durch die Story miteinander verbunden sind. Ein Zeitvertreib, der mal auf die Schnelle gespielt ganz spaßig ist.

Heiner



Von Maniküre hat dieser Geselle auch noch nichts gehört



WINSKAT

Wo bleibt das Risiko?

Von CDV kommt jetzt **WinSkat** und bietet mehr als „doofe Dritte". Basierend auf dem Regelwerk des DSkV geht's ab in den Turniermodus. Namen und Abrechnungslisten können frei gewählt werden. Außerdem ist es möglich, individuell Merkmale wie Spielgeschwindigkeit oder Kartengröße (also auch für Maulwürfe geeignet) einzustellen. Replay dient der Analyse einer Partie, die auch noch mal mit denselben Karten wiederholt werden kann.

Beim Spiel selbst fehlt jedoch bereits beim Ausreizen die knisternde Spannung. Die freundlichen CPU-Mitspieler lassen viel zu bald erkennen, welches Spiel sie anstreben. Sie agieren überaus vorsichtig und sind darüber hinaus in jeder Hinsicht sehr schnell zu durchschauen. Man geht einfach kein Risiko ein. Kein Spekulieren auf den Skat (Stock), kein Kamikazespiel, wenn man hinten liegt – das macht die Skatstimmung doch ein wenig eintönig. Merkwürdigerweise wissen „die", wenn die eigene Zehn wegzuschnippeln ist. Beim Null dagegen kann man gewinnen, obwohl ein blankes As sowie Karo-König und Karo-Zehn auf der Hand gehalten werden! Und: Warum kein Kontra, wenn Kreuz ohne eine eigene Trumpfkarte angesagt wird?Okay, was unterm Strich bleibt, ist, daß jeder Skatspieler einmal Fehler macht. Warum soll sich der elektronische da nicht einreihen? Gut, die „echte" Atmosphäre fehlt, aber letztendlich dient das Programm wohl auch mehr der Formüberprüfung, um sich auf ein reales Skat hervorragend vorzubereiten, besonders dann, wenn man lange keine Karten mehr in der Hand gehalten hat. Jeder Sportler braucht halt einen Trainer. ❑

M.K.

Michael reizt Dich – hier vom Erfolg gekrönt



SPIELFELD

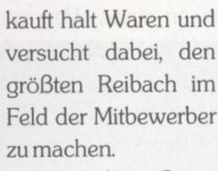
Zapitalism!

Die Gaga-Händler

Wahre Minimalismuskünstler im Gamebereich sind Steve Hoffman und Naomi Kokubo, die unter dem Firmennamen LavaMind nach *Gazillionaire* nun ein zweites Spiel bringen, das nach demselben Muster gestrickt ist.

Zapitalism könnte von der Idee her einfacher gar nicht sein. Diese Sorte Wirtschaftssimulation haben die Oldies unter den Fans schon als 50-Zeiler fürs ROM-Basic des „Brotkastens" C-64 abgetippt. Man kauft und verkauft halt Waren und versucht dabei, den größten Reibach im Feld der Mitbewerber zu machen.





Zapinalia nennt sich die Insel auf einem fernen Planeten, wo sich alles abspielt

Was das Game auszeichnet, ist die überaus saubere und einfallsreiche Ausführung. An die Stelle aufwendiger Animationen treten Standbilder, die allerdings jedes für sich ein kleines Kunstwerk darstellen. Hintergrundmusik sowie Soundeffekte sind nicht pompös, aber durchaus gefällig. Viel Humor der leicht abgedrehten Art ist im Spiel, wenn zwischendurch die Umgebung und die handelnden Charaktere vorgestellt werden.

Zapitalism läuft unter Windows und Windows 95, verfügt über einen Mehrspielermodus für bis zu sechs Personen und kann auch per E-Mail im Internet gezockt werden. Eben dort, im World Wide Web, erhält man auch weitere Informationen über das Game:

http://www.zapitalism.com
http://www.lavamind.com

Bestellungen übers Netz werden innerhalb eines Tages bearbeitet, versprechen die beiden Entwickler. Mit einer deutschen Vertriebsfirma wird augenblicklich noch verhandelt. ❑

sma





Das Zentrum der Hauptstadt. Hier befinden sich alle wichtigen Gebäude





DIE SIEDLER II

Ich kam, sah und siedelte

Auf zu neuen Abenteuern!

LUPE

Das Tagebuch des Oktavius erzählt die Geschichte nach der Strandung. Wer dem Feldherrn genau auf die Finger schaut, wird sicher ein paar nützliche Tips für die eigene Karriere finden.

Um mich herum geschäftiges Treiben. Alles wuselt und führt meine Befehle aus. Auf den ersten Blick könnte man meinen, eine ganz normale kleine Siedlung vor sich zu haben. Doch wer genau darauf achtet, was die Männer da, gebeugt von der Last, auf dem Rücken und auf den Schultern tragen, wird sehen, daß uns schwere Tage bevorstehen. Alles wird hektischer. Eine gespannte Atmosphäre liegt über der Stadt, wie vor jeder Schlacht.

Seit ich den Befehl gab, jetzt vorrangig Waffen und Gold zu transportieren, ist allen klar, daß das, was man munkelte, wahr sein muß: Es wird wieder Krieg geben. Und heute fällt es mir besonders schwer. Vor dieser Insel haben wir schon auf genügend anderen gesiedelt. Nie hatte ich irgendwelche moralische Bedenken. Schließlich haben wir bisher immer gegen Barbaren gekämpft. Nur heute – heute ist es anders. Doch wir müssen einen Weg nach Rom finden, uns bleibt keine Wahl.

Eine halbe Stunde noch. Die möchte ich nutzen, um meine Erlebnisse aufzuschreiben. Denn irgend etwas, ein unbestimmtes Gefühl, sagt mir, daß dies heute meine letzte Schlacht sein wird. Möge sie siegreich verlaufen! Aber dennoch möchte ich sicher sein, daß die Geschichte der Besatzung unseres Bootes nicht in Vergessenheit gerät, auch wenn wir unterliegen sollten.

Ich erinnere mich noch, wie wir vor geraumer Zeit auf der Insel anfingen, mühsam in einem Zelt ein Hauptquartier aufzuschlagen. Wir waren alle froh, das Unglück mit heiler Haut überstanden zu haben. Wir bauten eine kleine Siedlung auf. Wir hatten den Segen der Götter. Die Siedlung wuchs und gedieh, und es spezialisierten sich immer mehr Männer auf nützliche Berufe. Ich seh' noch vor mir, wie froh wir waren, eine fruchtbare Ebene entdeckt zu haben. Genug zu essen für alle, nachdem sich ein Bauer so richtig ausgebreitet hatte. Ganz im Nordwesten entdeckten wir dann dieses geheimnisvolle Tor. Es weckte in uns einen Schimmer Hoffnung, Rom wiederzusehen. Unser geliebtes Rom – mit seinen Dampfbädern, seinem Kolosseum ...

Wir gingen hindurch, und unsere Odysee begann. Auf unerklärliche Weise brachte uns das Tor auf eine neue Insel – genauso schön wie die erste. Doch bald brachten Späher eine beunruhigende Kunde: Gebäude wurden gefunden. Zerfallen zwar und verlassen – Ruinen –, aber eins war klar: Wir waren nicht die ersten Menschen auf dieser Insel. Ob wohl ein anderes Volk hier wohnte? Ob sie uns friedlich gesonnen wären? Oder abgehauen, des Hungers gestorben? Die Unsicherheit war groß.

Die Zeichen, daß die Insel noch immer von Fremden bewohnt war, häuften sich. Ganz aufgeregt kam eines Tages einer meiner Kundschafter, begehrte, zu mir durchgelassen zu werden. Er berichtete mir, daß er – von weitem – ein primitives Volk gesehen hatte. Kurz und gut: Sie hielten ein Tor besetzt, und wir mußten darum kämpfen, hindurchgehen zu dürfen. Der Durchmarsch gen Norden gelang uns ohne größere Probleme. Meine Soldaten, reichlich mit Gold ausgestattet, hatten leichtes Spiel.

Und wieder fanden wir uns auf einer neuen Insel wieder. Mir wurde zugetragen, daß sich im Osten ein Volk mit reichen Goldvorräten befände. Langsam tasteten wir uns durch ein enges Tal, wo wir auch Rohstoffe fanden. Aber noch nicht das begehrte Gold. Es war eng hier – ich hatte schlimmste Bedenken für den Fall, daß es zu einem Kampf kommen sollte, und baute vorsichtshalber starke Befestigungen. Eigentlich unnötig, wie sich später herausstellen sollte, denn im Osten kamen wir bald an einem noch höheren Gebirgszug an. Dahinter befanden sich menschliche Siedlungen. Doch der Gipfel



Hier kommt zusammen, was zusammen gehört: Getreide, eine Mühle und ein Bäcker

sollte sich als unüberwindlich erweisen. Für uns, aber auch für sie!

In der Gegend war auch ein Sumpfgebiet. Bei jedem Schritt, den man machte, sank man tiefer ein. Es triefte. Daß es hier Wasser gab und man einen Brunnen bauen konnte, war nicht zu übersehen, selbst wenn man kein Geologe war. Man brauchte sich nur seine Sandalen anzuschauen.

Erstmals setzte ich auf dieser Insel auch Holzfäller ein, um Raum für eine kleine Siedlung zu schaffen. Wo anfangs noch ein Wald war, gewannen wir neues Bauland. Von Anfang an hatte ich aber den Befehl gege-

Schaffe, schaffe ...

Einer der wichtigsten Schlüssel zum Erfolg ist es, jederzeit zu wissen, wo etwas schief läuft. Sehr empfehlenswert ist es daher, sich über jedem Gebäude die Produktivität einblenden zu lassen. Das geht nicht, wie in der Anleitung beschrieben, mit <C> (diese Taste ruft nur die Häusernamen auf), sondern mit <S>. Dann sieht man sofort, ob irgendwo die Produktivität zu sehr absinkt. Wenn etwas nicht zur Zufriedenheit läuft, sollte man mal nachschauen, ob der betreffende Arbeiter alles Benötigte hat. Also, erstmal das Gebäude anklicken.
Meist wird man einen Mangel an einem der benötigten Stoffe feststellen. Wenn zum Beispiel der Schmied nicht arbeitet, fehlt ihm vielleicht Eisen. Also sollte man die Produktion des entsprechenden Rohstoffs nachprüfen. Ist sie auf Null gesunken, läuft bei einem der Zulieferer etwas schief.
Es kann aber sein, daß zwar die Eisen- und Kohleproduktion floriert, der Schlosser aber trotzdem nicht arbeitet. Dafür gibt es zwei mögliche Erklärungen: Entweder wird der Grundstoff zwar produziert, aber nicht in ausreichender Menge, um alle Betriebe versorgen zu können. Oder das Rohmaterial wird irgendwo eingelagert. Den genauen Grund findet man durch einen Blick auf die Vorräte heraus.
Nichts im Lager? Dann wird wohl jemand anderes alles aufbrauchen. Wenn also in unserem Beispiel Eisen produziert wird, aber nichts bei der Schlosserei ankommt und auch nichts im Lager vergammelt, verbraucht vielleicht der Schmied alles. Dann sollte man die Rohstoffverteilung anpassen. Hier ist es nämlich ganz verflixt: Oft bekommt nur der Betrieb mit der höchsten Priorität überhaupt etwas, alle anderen gehen leer aus – es sei denn, es wird wirklich überreichlich produziert. Also Produktionskapazitäten erhöhen oder, wenn das nicht geht, beiden Betrieben volle Priorität geben.
Wenn hingegen die Lager voll sind, aber bei den verarbeitenden Gewerben nichts ankommt, sollte man kurzzeitig die Einlagerung stoppen. Um solche Probleme gleich im Keim zu ersticken, empfiehlt es sich übrigens, Förderungsort und Verarbeitungsort nahe zusammenzulegen. Damit verhindert man Irrläufer ins Lager und spart auch unnötige Transportwege. Wenn man zum Beispiel zwischen Kohle- und Goldbergwerk gleich die Münzprägerei stellt, müssen nur noch die fertigen Münzen rumgetragen werden – und nicht Kohle und Gold.
Wenn es trotz der hier beschriebenen Maßnahmen nicht klappt, Produktivitätsprobleme in den Griff zu bekommen, geht man einfach an den Entstehungsort des Grundstoffs und verfolgt jeden Schritt der Untertanen mit, wenn sie Waren abtransportieren. Früher oder später sieht man dann, wo all die Materialien bleiben, und kommt so dem Problem auf die Schliche.

Die Lupe auf CD

Kommen Sie, sehen Sie, staunen Sie: Auf der Heft-CD befindet sich auch in dieser Ausgabe wieder die definitive Hilfe für ausgewählte Spiele.

Inhalt:

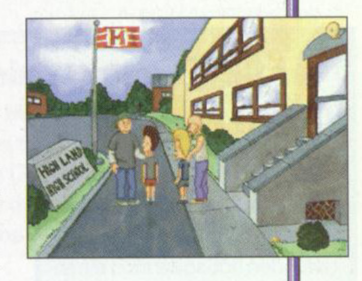
Duke Nukem 3D
Kein lästiges Suchen mehr, nach versteckten Räumen und wichtigen Goodies. Das Actionspektakel Duke Nukem 3D verliert mit diesem Walkthrough alle Geheimnisse.





Shannara
Das Fantasy-Adventure ist, obwohl gerade erst auf dem Markt, schon in aller Munde. Gelöst haben es bis jetzt nur wenige. Wer nicht weiterweiß, der wird hier mit Tips überschüttet.

Beavis & Butthead
Die beiden MTV-Chaoten sind nicht gerade einfach zu leiten. An so mancher Stelle scheint es im Beavis-&-Butthead-Universum kein Weiterkommen zu geben. Wir haben das abgedrehte Viacom-Adventure für Euch gelöst.



Star Trek Judgement Rites
Obwohl es schon ein paar Tage auf dem Markt ist, scheinen immer noch zahlreiche Newcomer mit den Rätseln auf der Enterprise nicht zurande zu kommen. Hier also auf vielfachen Wunsch unsere Oldie-Lösung.

Wing Commander 4
Sind einige Levels zu schwer? Oder steht der Sinn nach Abwechslung im Weltraumeinerlei? Hier sind ein paar Cheats, die neue Dimensionen öffnen.

Worms
Die wüste Ballerei zwischen den bewehrten Würmern kann jetzt ein bißchen von ihrem Schrecken verlieren. Die Cheats zu diesem Spiel werden so manchen Level einfacher machen.

Offensive
Gerade auf dem Markt, haben wir für Euch alle Levelcodes zu diesem Strategieepos zusammengetragen.

Cyberia
Wer mit einem Hexeditor umgehen kann, hat jetzt alle Chancen, sich bei Cyberia das Leben leichter machen.

ben, das Land auch nach Norden hin zu erkunden. Dort bauten wir Produktionsstätten aller Art. Die Siedlung wurde großflächig. Erstmals wurde mir so richtig bewußt, daß sich ein guter Befehlshaber nicht nur durch eine klare Strategie auszeichnet, sondern daß man jedes Detail im Kopf haben muß und die Funktionsweise der ganzen Stadt überwachen sollte.

Viel zu spät wurde ich allerdings darauf aufmerksam, daß es an allen Ecken und Enden stockte, daß der Schmied keine Rohstoffe bekam, weil alles im Lager eingebunkert wurde. Außerdem waren alle Bergwerke mir nichts, dir nichts verbraucht. Und dann stießen wir im Norden auf einen weiteren Stamm. Schließlich hieß es wieder, in den Krieg zu ziehen. Die Schwerter klirrten. Unsere Soldaten waren gut ausgebildet, doch der Feind war in der Übermacht, weil er Verstärkung von dem Volk im Osten bekam. Zäh verlief die Schlacht anfangs, doch die anderen bissen sich die Zähne aus, als sie zum Gegenangriff starteten und Mann um Mann verloren.

Schließlich wurde deutlich, wie geschwächt der Gegner war. Begeistert stürzten wir uns auf das gegnerische Hauptquartier, hoffend, damit gewonnen zu haben. Diese Hoffnung trog jedoch.

Dennoch: wir konnten vorstoßen und hatten wenig Widerstand zu befürchten. Aber ein anderes Problem zeichnete sich ab. Da ich zeitweise die Waffen- und Bierproduktion etwas zu sehr vernachlässigt hatte, konnten nicht genügend Soldaten angeworben und die neueroberten Gebäude nicht besetzt werden. So beging ich eine Verzweiflungstat und ließ einige Militärgebäude im Landesinnern niederbrennen, um die wachhabenden Soldaten an die Front schicken zu können. Dabei achtete ich jedoch immer peinlich genau darauf, keine Baracken abzubrennen, die irgendwelche Grenzen absteckten. Durch das Abreißen eines solchen Gebäudes - auch, wenn es an der Grenze zum Niemandsland und nicht zum Feind gestanden hätte - wären auch alle umliegenden Häuser in Flammen aufgegangen.

Schließlich drangen wir immer weiter nach Norden vor, wo wir das Tor fanden. Die Bergkette im Osten haben wir nie überwunden, nur von der Seite her umrundet.

Wir waren kaum noch verwundert, uns jetzt abermals auf einer neuen Insel wiederzufinden. Doch am Strand stand ein Mann. Unsere Leute hätten es bestimmt mit der Angst bekommen, wenn wir nicht in der Übermacht gewesen wären - so groß und seltsam war der Fremde. Es zeigte sich aber, wie wertvoll seine Bekanntschaft für uns werden sollte. Dank seiner Hilfe konnten wir endlich mit dem Bau eines großen Schiffes beginnen.

Wie hüpfte mein Herz, als es zur Expeditionsfahrt auslief! In bezug auf die Rohstoffversorgung sah die Sache jedoch nicht ganz so prächtig aus: Weder Gold noch Eisen waren zu finden. Trotzdem ließ ich schon mal eine Schmiede und eine Schlosserei errichten. Immerhin hatten wir noch ordentliche Vorräte, so daß die Produktion anrollen konnte. So klirrte und hämmerte es bald.

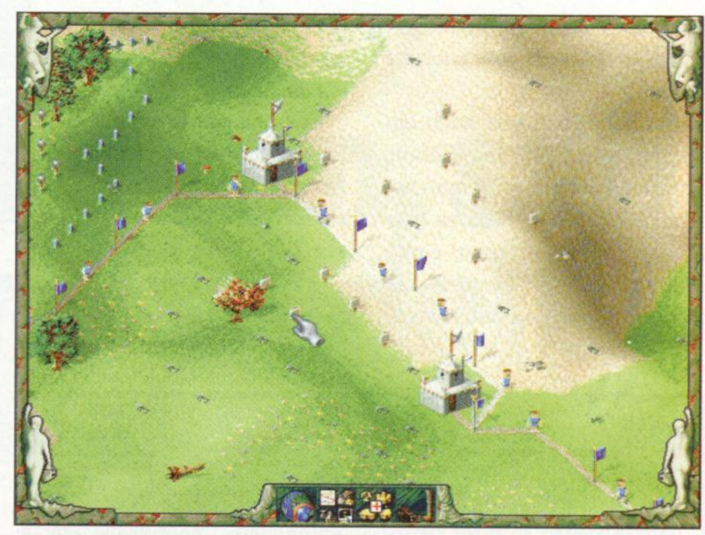
Eine Münzprägerei errichtete ich noch nicht. Das Training der Soldaten kann nämlich nur in Militärgebäuden stattfinden, nicht in Lagerhäusern. Daher werden alle Goldmünzen in Richtung der Stützpunkte befördert. Ich wollte mein knappes Gold jedoch nicht damit verschwenden, Soldaten im Landesinnern auszubilden, und dann keines mehr für die Befestigungen zu haben, wenn wir auf den Feind stoßen würden.

Außerdem machte ich Aufzeichnungen über die Produktion der einzelnen Betriebe. Dabei fiel mir auf, daß ein Müller das Getreide zweier Bauern mahlen kann und ein Förster so viel Bäume pflanzt, daß zwei Holzfäller alle Hände voll zu tun haben.

Unsere Werft produzierte mehr Schiffe, und

Siedeln leicht gemacht

Wichtig für den schnellen Aufbau einer Siedlung sind Rohstoffe. Sobald man einen Berg gefunden hat, sollte man einen oder mehrere Geologen rufen. Die stellen dann Schildchen auf. An der Größe des schwarzen, weißen, goldenen oder braunen Flecks kann man erkennen, wie groß die Vorräte sind, die dort lagern. Wer ständig den Modus eingeschaltet hat, bei dem mit goldenen Zeichen die Baumöglichkeiten von Häusern, Fahnen und Bergwerken angezeigt werden, sollte ihn hier wenigstens zeitweilig abschalten - sonst verdecken nämlich diese Symbole die aufgestellten Schilder. Und: wenn neben einer Fahne ein reichlicher Fund gemeldet wird, dort aber kein Bergwerk errichtet werden kann, sollte man erst mal die Fahne abreißen. Vielleicht kann man dank des jetzt frei gewordenen Platzes doch noch Kumpel unter Tage schicken. Übrigens: das aufgestellte Schild bezieht sich nur auf den genau bezeichneten Bauplatz. Direkt daneben kann es schon wieder ganz anders aussehen!



Die geologische Untersuchung bringt die traurige Wahrheit ans Licht: Hier ist nichts mehr zu holen



Geschafft – das Portal ist unser!



Wohin uns das Portal wohl führen wird?

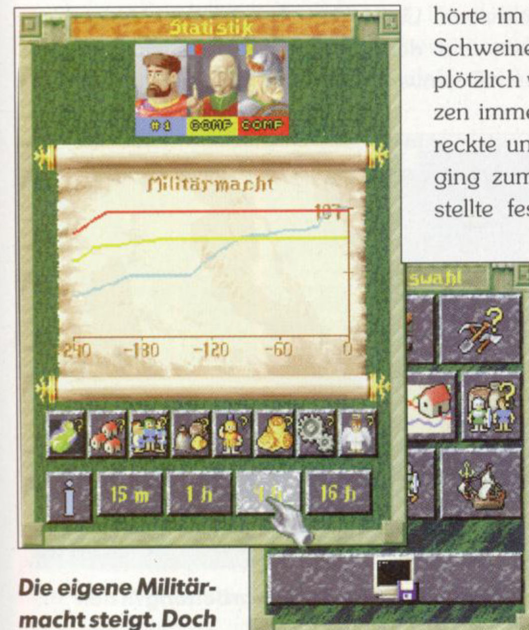
wir erkundeten die umliegenden Inseln. Ein weiser Entschluß, denn so stießen wir auf Gold- und Eisenvorräte. Doch der Aufbau neuer Kolonien ging zunächst sehr schleppend vonstatten. Ich schaute mich also um, um herauszufinden, woran das lag. Und siehe da: Meine Gefolgsleute transportierten alle Rohstoffe ins nächstgelegene Lager – ganz so, wie sie es schon immer getan hatten. Doch leider lag das Hauptquartier zwischen Produktionsstädten und Hafen. Erst nachdem ich alles, was für die Kolonien benötigt wurde, hatte rausschaffen lassen und die weitere Einlagerung verboten hatte, wurde das Material zum Hafen geschleift. Von dort aus transportierten es die Schiffe dann auf die Inseln, wo es benötigt wurde.

Weiter im Osten der Hauptinsel stießen wir auch auf Gold, und ich ließ dort gleich eine Münzprägerei errichten. Meine anfängliche Vorsicht wegen des Goldes hatte sich als unbegründet erwiesen. Immer weiter, an schneebedeckten Bergketten entlang, ging es nach Osten, wo wir schließlich auf Menschen stießen.

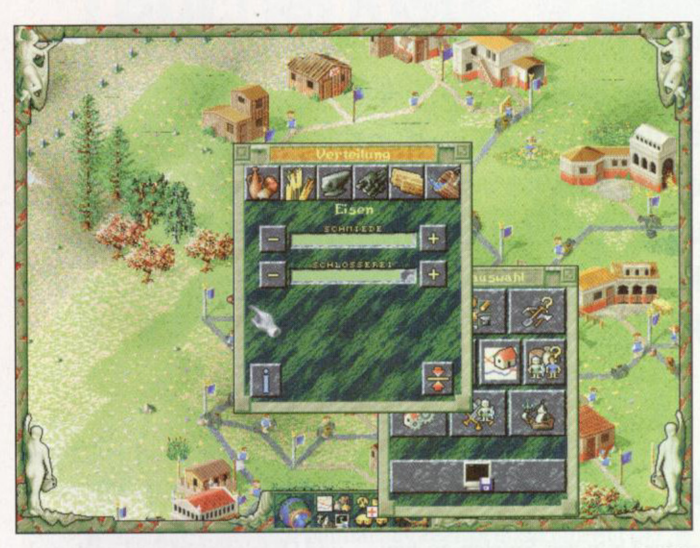
Auch auf einer der südöstlich gelegen Inseln trafen wir auf einen Stamm. Was das hieß, war uns klar. Erstmals mußten wir den Schauplatz eines Kampfes per Schiff versorgen – eine nicht unerhebliche Erschwernis. Und im selben Moment, in dem wir auf der Insel zum Angriff bliesen, begann das Volk im Osten unserer Hauptinsel mit einem gefährlichen Gegenschlag. Schließlich gingen wir jedoch auch hier siegreich hervor und landeten wieder auf einer neuen Insel. Eine Insel sollte nach der anderen kommen. Gegen Wikinger kämpften wir und fanden ein Tor hinter einem hohen Gebirgszug.

Es ging noch gegen andere Wikinger, deren Angst vor den Geistern der Wale wir geschickt ausnutzten. Und nicht nur fruchtbare Inseln waren unsere Heimat, sondern auch unwirtliche, lavaüberströmte Lande. Doch wir haben alles überstanden, wenn auch hier und da die eine oder andere Panne passierte.

Da war zum Beispiel meine glorreiche Idee, alles auslagern zu lassen, um die Kolonien mit Material zu versorgen. Die Transportprioritäten für die wichtigsten Rohstoffe hochgesetzt, und ich legte mich mit einem Gläschen Wein unter einem Obstbaum zurück. Ich lauschte der Natur und hörte im Hintergrund die Schweine grunzen. Doch plötzlich wurde das Grunzen immer kläglicher. Ich reckte und streckte mich, ging zum Bauern – und stellte fest, daß er nicht ausreichend Getreide bekam. Und die Informationen von der Insel sagten mir, daß dort zwar mehr als genug Holz, aber keine Steine eintrafen.



Die eigene Militärmacht steigt. Doch die beiden anderen sind verbündet, wie man an den farbigen Quadraten neben ihren Konterfeis erkennen kann



Hier haben wir des Rätsels Lösung: Das Eisen landet bei der Schmiede. Zur Schlosserei kommt nichts durch

Ein Gang ins Zentrum der Siedlung klärte mich über die Ursache des Problems auf: An jedem Wegesrand stapelten sich die Güter. Weil aber eine Unmenge Holz gelagert war und es vor allem anderen transportiert wurde, blieb der Rest liegen. Schleunigst stoppte ich also die Auslagerung von Holz und setzte dessen Transportpriorität herab. Aber das ist nur eine kleine Episode am Rande, die wahrscheinlich nicht in die Geschichte eingehen wird ...

Doch nun ist die Zeit, die mir vor der Schlacht blieb, abgelaufen. Also schließe ich an dieser Stelle mein Tagebuch, um mich an den Ort des Geschehens zu begeben. Wenn ich überleben sollte, werde ich mir „veni, vidi, vici" über meinen Torbogen in Rom meißeln lassen. Falls ich verliere, wird vielleicht ein anderer diese Worte zu seinem Wahlspruch erklären. ❑

al

Kleine Rohstoffkunde

Wenn die Rohstoffe knapp sind, kann es ganz nützlich sein, den Bedarf jedes einzelnen Gebäudes zu kennen. Außerdem dauert der Bau eines Gebäudes, das viele Steine und Bretter verschlingt, ziemlich lange.

Gebäude	Bedarf
Holzfäller	2 Bretter
Forsthaus	2 Bretter
Steinbruch	2 Bretter
Fischerhütte	2 Bretter
Jagdhaus	2 Bretter
Sägewerk	2 Bretter, 2 Steine
Bauernhof	3 Bretter, 3 Steine
Schweinezucht	3 Bretter, 3 Steine
Eselszucht	3 Bretter, 3 Steine
Fleischerei	2 Bretter, 2 Steine
Mühle	2 Bretter, 2 Steine
Bäckerei	2 Bretter, 2 Steine
Eisenschmelze	2 Bretter, 2 Steine
Schlosserei	2 Bretter, 2 Steine
Schmiede	2 Bretter, 2 Steine
Münzprägerei	2 Bretter, 2 Steine
Werft	2 Bretter, 3 Steine
Brauerei	2 Bretter, 2 Steine
Goldbergwerk	4 Bretter
Eisenbergwerk	4 Bretter
Kohlebergwerk	4 Bretter
Granitbergwerk	4 Bretter
Lagerhaus	4 Bretter, 3 Steine
Hafengebäude	4 Bretter, 6 Steine
Baracke	2 Bretter
Wachstube	2 Bretter, 3 Steine
Wachturm	3 Bretter, 5 Steine
Festung	4 Bretter, 7 Steine
Spähturm	4 Bretter
Brunnen	2 Bretter
Katapult	4 Bretter, 2 Steine

DOS kann

Hier Windows, da OS/2. Trotz aller Unterschiede sind sich alle PCs in einer Sache einig, in der DOS-Befehlssprache nämlich, die nach wie vor jeder Personal Computer versteht. Wer die wichtigsten Grundlagen kennt, der kommt also mit jedem Rechner klar.



uch im „Windows-95-Zeitalter" hat man es als PC-Spieler in erster Linie mit Spielen zu tun, die softwaretechnisch nichts weiter erfordern als ein „karges" DOS. Daß man damit umzugehen weiß, das setzen die Installationsanleitungen mancher Spiele stillschweigend voraus. Da wird man mitunter zum Anlegen eines temporären Verzeichnisses aufgefordert, in das die komprimierten Installationsdateien hineinkopiert werden sollen, um sie vor dem Aufruf des Setup-Programms zunächst zu entpacken. Da verlangt man von uns, daß wir Umgebungsvariablen setzen, Dateiattribute verändern, INI-Dateien bearbeiten etc. Wer da nicht beizeiten DOS-Kenntnisse erworben hat, für den endet der Spielespaß noch bevor er begonnen hat.

Unser Küchenchef empfiehlt heute ...

Um solchen Ärgernissen vorzubeugen, soll Euch unser Kursmenü in vier leicht verdaulichen Gängen mit den DOS-Grundlagen und den wichtigsten Befehlen bekannt machen. Im ersten Teil haben wir Euch bereits die typischen Bestandteile, Begriffe und „Akteure" eines DOS-6.x-Ambientes vorgestellt. Ihr kennt das DOS-Prompt, wißt nun, was Laufwerke, Verzeichnisse und Dateien sind, und nach welchen Regeln sie ihre Namen erhalten. Die Begriffe „Pfad" und „Pfadname" sind für Euch keine Unbekannten mehr. Ihr habt den DIR-Befehl eingesetzt, um den Inhalt von Verzeichnissen einzusehen, und seine Arbeitsweise mit diversen Parametern und Befehlsschaltern verändert. Ihr wißt nun, daß Ihr – dank DOSKEY – nicht jeden DOS-Befehl von Anfang bis Ende eingeben müßt und daß Ihr mit dem HELP-Befehl jederzeit umfassende Informationen über jedes DOS-Thema abrufen könnt.

In diesem zweiten Teil soll es vor allem um die Verwaltung von Dateien und Verzeichnissen gehen. Dabei werdet Ihr unter anderem erfahren, wie Ihr neue Verzeichnisse anlegt, Dateien kopiert, verschiebt, löscht oder ausgediente Verzeichniszweige mit einem Befehl beseitigen könnt. Von „Jokern" wird übrigens auch die Rede sein. Mir nach, Leute!

TREE: Verzeichnisstruktur unter der Lupe

Die Idee, den Inhalt einer Festplatte in Verzeichnissen zu verwalten, ist nicht etwa dem überreizten Hirn eines Ordnungsfanatikers entwachsen, sondern der schieren Notwendigkeit. Wenn nämlich alle Programme, Dokumente und sonstigen Dateien in einem einzigen Verzeichnis untergebracht würden, dann gäbe das ein heilloses Chaos, in dem nicht nur die Übersichtlichkeit verloren ginge, sondern auch die Funktionsfähigkeit von Programmen und die Sicherheit der Daten. Denn DOS duldet keine namensgleichen Dateien in einem Verzeichnis. Jede neu installierte Dateidublette würde ihren Namensvetter schlicht ausradieren, genauer gesagt: mit dem eigenen, mitunter völlig anderen Inhalt überschreiben. Um Namensgleichheiten und den damit verbundenen Datenverlust zu vermeiden, wird jedes Programm üblicherweise in einem eigenen Verzeichnis installiert. Da Verzeichnisse wiederum eigene Unterverzeichnisse besitzen dürfen, entsteht daraus die schon beschriebene baumartige Verzeichnisstruktur. Um diese Struktur sichtbar zu machen, verfügt DOS über den TREE-Befehl, der in seiner einfachsten Variante

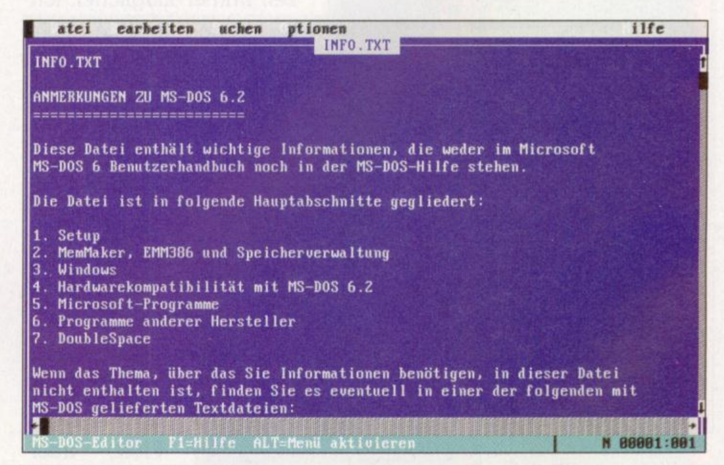
`tree`

den kompletten Verzeichnisbaum des aktuellen Laufwerks anzeigt. Um einzelne Zweige

```
C:\>tree
Auflistung der Verzeichnispfade für Datenträger DOS
Datenträgernummer: 1559-12DA
C:.
├───DOS
├───DEVICE
│   ├───MIRO
│   └───SBPRO
│       ├───DRV
│       ├───VOCUTIL
│       ├───WINDRV
│       └───WINDOWS
├───BAT
├───BIN
├───NORTON
├───CDB
├───TOOLS
│   ├───SPEZIAL
│   └───VIRUSCAN
├───BACKUP
│   └───WINDOWS
│       └───DD60228A.FUL
└───PCSPIEL

C:\>
```

Der TREE-Befehl zeigt die Verzeichnisstruktur eines Pfads grafisch an



EDIT lädt die angegebene Textdatei zur Bearbeitung in den MS-DOS-Editor





dieses Baums sichtbar zu machen, muß man zusätzlich den gewünschten Verzeichnispfad angeben. Der Befehl

```
tree c:\windows
```

zeigt alle Unterverzeichnisse des Windows-Verzeichnisses (und deren Unterverzeichnisse) an.

MKDIR: Ein Verzeichnis entsteht

Um dem Verzeichnisbaum neue Verzeichnisse hinzufügen zu können, setzt DOS auf den MKDIR-Befehl (Kurzform für „make directory", Verzeichnis anlegen). Der Befehl benötigt als Parameter einen Pfad, der aus dem Pfad des übergeordneten Verzeichnisses und dem Namen des darin anzulegenden Verzeichnisses besteht. Der Befehl

```
mkdir c:\pcspiel
```

beispielsweise legt ein neues Verzeichnis namens PCSPIEL im Stammverzeichnis der Festplatte C: („C:\") an. Der Name des neuen Verzeichnisses ist wie immer auf acht Zeichen (Buchstaben oder Ziffern, keine Sonderzeichen) beschränkt. Sofern der Pfad des übergeordneten Verzeichnisses nicht ohnehin mit einem Backslash („\") endet, muß das DOS-übliche Trennzeichen vor den Namen des neuen Verzeichnisses gesetzt werden. Um beispielsweise in dem neuen Verzeichnis C:\PCSPIEL ein weiteres Verzeichnis namens DOSKURS anzulegen, gebt Ihr den Befehl

```
mkdir c:\pcspiel\doskurs
```

ein. Es ist unbedingt erforderlich, daß das übergeordnete Verzeichnis bereits besteht. Es ist also nicht möglich, mit nur einem MKDIR-Befehl mehrere Verzeichnisebenen gleichzeitig anzulegen. Ob die beiden MKDIR-Befehle erfolgreich waren, solltet Ihr mit dem TREE-Befehl überprüfen.

COPY: Seid fruchtbar und mehret euch

Der Befehl

```
dir c:\pcspiel
```

sollte Euch davon überzeugen, daß das neue Verzeichnis C:\PCSPIEL – mit Ausnahme des Unterverzeichnisses DOSKURS (und der Standardeinträge „." und „..", die Ihr hier ignorieren könnt) – leer ist, also 0 Bytes enthält. Um das zu ändern, kopieren wir nun eine Datei aus dem Stammverzeichnis der Festplatte in das neue Verzeichnis:

```
copy c:\config.sys
c:\pcspiel
```

Der zuständige COPY-Befehl erfordert zwei Parameter, nämlich den Pfadnamen der zu kopierenden Datei (C:\CONFIG.SYS) und den Pfad des Zielverzeichnisses (C:\PCSPIEL), in das die Datei kopiert werden soll. Das Gelingen der Kopieraktion könnt Ihr durch die erneute Eingabe von

```
dir c:\pcspiel
```

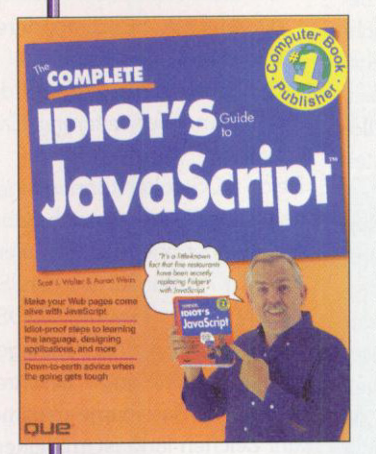
überprüfen.

Von „Jokern" und „Wildcards"

Wenn die übrigen Dateien des DOS-Verzeichnisses nun auch alle mit einem eigenen Kopierbefehl in das neue Verzeichnis kopiert werden müßten, dann wäre das sicherlich eine Strafarbeit. Weil das für viele „dateiverarbeitende" Befehle gilt, haben sich die DOS-Väter eine Möglichkeit überlegt, mehrere Dateien gleichzeitig zu benennen. Das funktioniert jedoch nur,

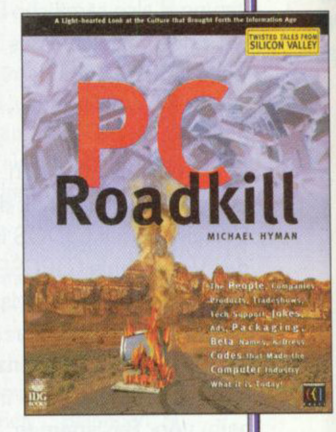
Toms Bücherkiste





HTML ist eine feine Sache, wenn man schöne, bunte Internet-Seiten gestalten will. Für den interaktiven Dialog mit dem Netsurfer ist eine weiterführende Scriptsprache unabdingbar. Und ohne Interaktion kann man auch keine Internetgames schreiben. Wer keine Lust auf Java mit all seinen komplizierten Konsequenzen hat, sollte sich einmal JavaScript ansehen. Mit der „Programmiersprache" des Netscape-Navigator, der in der 3.0er Version auch vom Internet-Explorer verstanden wird, steht ein einfach zu erlernender, Basic-ähnlicher Dialekt kostenlos zur Verfügung. **The Complete Idiot's Guide to JavaScript** von **Scott J. Walter** und **Aaron Weiss** bietet eine leicht verständliche Einführung in die Scriptsprache und zusätzlich ein separates Kapitel über Spieleprogrammierung. Zwar enthält das Buch keine komplette Referenz des JavaScript-Befehlssatzes, aber die kann man ja jeweils aktuell downloaden. Als Einstiegstutorial ist dieses Buch genau das richtige.

The Complete Idiot's Guide to JavaScript, QUE, USA, 19,95 $, ISBN 0-7897-0798-5



PC Roadkill ist ein Computerbuch der besonderen Art. Der Silicon-Valley-Insider **Michael Hyman** gibt hier auf humorvolle Weise einen anekdotischen Rückblick auf die Evolution der PCs von Bastelkisten verrückter Computerfreaks bis hin zur Millionenindustrie. Köstlich zu lesen, welche Reihen von Intrigen, Anspielungen und gezielten Beleidigungen sich hinter einem harmlosen Betanamen wie Chicago verstecken können. Auch sonst erhält man massenhaft unnütze, immer wieder komisch wirkende Informationen. Besonders gelungen ist der Abriß über Computermessen in Las Vegas und was eigentlich dahintersteckt. Ebenfalls bemerkenswert die Berichterstattung über den Werbe-T-Shirt-Krieg und die Auflistung der längsten Wartezeiten von der ersten Ankündigung bis zum endgültigen Release. PC Roadkill ist das richtige Buch für alle, die in ihrem PC mehr als eine Büromaschine sehen. Das Buch zum PC-Kult, hier ist es.

PC Roadkill, IDG Books, USA, 19,99 $, ISBN: 1-56884-348-8

wenn alle Dateien in einem Verzeichnis liegen. Der Trick besteht nun darin, für die nicht übereinstimmenden Namensbestandteile Stellvertreterzeichen – „Joker“ oder „Wildcards“ genannt – in den Dateinamen einzusetzen.

- Das prominentere der beiden Jokerzeichen ist das Sternchen („*“). Es steht stellvertretend für den Basisnamen der zusammenzufassenden Dateien oder deren Namenserweiterung. Der Dateiname *.COM beispielsweise steht für alle Dateien mit einem beliebigen Basisnamen und der Namenserweiterung .COM. Entsprechend kopiert der Befehl

```
copy c:\dos\*.com
c:\pcspiel\doskurs
```

alle diese Dateien aus dem Verzeichnis C:\DOS in das bislang leere Verzeichnis C:\PCSPIEL\DOSKURS. Die häufigste Verwendung findet das Sternchen in dem Dateinamen *.*, der alle Dateien mit einem beliebigen Basisnamen *und* einer beliebigen Namenserweiterung – also sämtliche Dateien eines Verzeichnisses – beschreibt. Der Befehl

```
copy c:\dos\*.*
c:\pcspiel
```

kopiert demzufolge den kompletten Dateiinhalt des Verzeichnisses C:\DOS in das Verzeichnis C:\PCSPIEL.

- Der zweite DOS-Joker ist das Fragezeichen („?“). Es steht stellvertretend für einzelne Buchstaben, die sich innerhalb von Basisnamen oder Namenserweiterung unterscheiden. Mit dem Dateinamen ?DOS.SYS würden alle Dateien benannt, deren Basisname mit einem beliebigen Zeichen beginnt und mit „DOS.SYS“ endet, beispielsweise ADOS.SYS, XDOS.SYS, 3DOS.SYS etc. In der Praxis wird das Fragezeichen häufig eingesetzt, um Dateinamen einer bestimmten maximalen Länge zu benennen. So zeigt der Befehl

```
dir c:\pcspiel\????.exe
```

nur die Dateien des Verzeichnisses C:\PCSPIEL an, deren Basisname aus maximal (!) vier Zeichen besteht und deren Namenserweiterung .EXE lautet.

Beide DOS-Joker können innerhalb eines Dateinamens beliebig miteinander und mit „normalen“ Zeichen kombiniert werden. So würde der Dateiname ??DOS.* alle Dateien mit einer beliebigen Namenserweiterung beschreiben, deren Basisname maximal fünf Zeichen lang ist, mit einem oder zwei beliebigen Zeichen beginnt und mit „DOS“ endet.

DEL & MOVE: der Killer und der Schieber

Bei den letzten beiden COPY-Aktionen wurden Dateien mit der Namenserweiterung .COM sowohl in das Verzeichnis C:\PCSPIEL\DOSKURS als auch – zusammen mit allen übrigen Dateien des DOS-Verzeichnisses – in dessen übergeordnetes Verzeichnis C:\PCSPIEL kopiert. Die .COM-Dateien sind also doppelt in den beiden Übungsverzeichnissen vertreten. Weil das eine beispiellose Platzverschwendung darstellt, sollten wir die Dubletten im PCSPIEL-Verzeichnis gezielt beseitigen lassen:

```
del c:\pcspiel\*.com
```

Der Datei-Killer in DOS-Diensten, der DEL-Befehl (Kurzform für „delete“, löschen), benötigt als Parameter den Pfadnamen der zu löschenden Datei. Durch den Einsatz von Jokern lassen sich auch mehrere Dateien (hier: sämtliche .COM-Dateien) gleichzeitig von der Platte räumen.

Die verschonten .COM-Dateien des DOSKURS-Verzeichnisses sollen nun mit den Überlebenden von C:\PCSPIEL wieder zu einer vollständigen Kopie des DOS-Verzeichnisses vereinigt werden. Eine weitere COPY-Aktion würde aber erneut unerwünschte Dateidubletten produzieren, die dann wiederum mit einem DEL-Befehl beseitigt werden müßten. Glücklicherweise verpflichtet MS-DOS einen Experten, der beide Aktionen auf einmal erledigt:

```
move c:\pcspiel\doskurs\*.com
c:\pcspiel
```

Der MOVE-Befehl kopiert die im ersten Pfadnamen benannten .COM-Dateien des DOSKURS-Verzeichnisses in das PCSPIEL-Verzeichnis und löscht die Ursprungsdateien automatisch, sobald die Kopieraktion gelungen ist. Anders ausgedrückt: Der MOVE-Befehl *verschiebt* die genannten Dateien von C:\PCSPIEL\DOSKURS nach C:\PCSPIEL. Dubletten gibt es dabei nicht!

REN & MOVE: neuer Name nötig?

Wenn eine Datei in ein Verzeichnis kopiert wird, in dem bereits eine namensgleiche Datei existiert, dann wird letztere dabei unrettbar überschrieben. Um erhaltenswerte Inhalte zu schützen, kann man die betroffene Datei entweder in ein anderes Verzeichnis verschieben oder ihr einen anderen Namen zuweisen, so daß der Konflikt gar nicht erst auftritt.

Um beispielsweise die Datei CONFIG.SYS im PCSPIEL-Verzeichnis vor einer erneuten Kopieraktion zu retten, geben wir ihr den Namen CONFIG.SIK:

```
ren c:\pcspiel\config.sys
config.sik
```

Der REN-Befehl (Kurzform für „rename“, umbenennen) benötigt als Parameter den Pfadnamen der neu zu benennenden Datei und deren neuen Namen. Durch den Einsatz von Jokern lassen sich auch mehrere Dateien gleichzeitig umbenennen. Der Befehl

```
ren c:\pcspiel\*.exe *.prg
```

beispielsweise versieht die .EXE-Dateien des PCSPIEL-Verzeichnisses kollektiv mit der Namenserweiterung .PRG: Aus SORT.EXE wird dadurch SORT.PRG etc. Das Starten der Programmdateien ist nach dem Umbenennen allerdings nicht mehr möglich. An *Verzeichnis*namen beißt sich der REN-Befehl allerdings die Zähne aus. Ein Befehl, von dem man es gar nicht erwarten sollte, leistet dem Kollegen Schützenhilfe: der als Schieber bekannte MOVE-Befehl. Um mit seiner Hilfe das DOSKURS-Verzeichnis in ÜBUNG umzubenennen, ist der folgende Befehl erforderlich:

```
move c:\pcspiel\doskurs
c:\pcspiel\übung
```

Als Parameter benötigt der MOVE-Befehl in diesem Fall den Namen des neu zu benennenden Verzeichnisses und dessen neuen Namen. Beide Namen müssen als vollständiger Pfad angegeben werden,

Muster	Beispiele
*.EXE	FC.EXE, DISKCOPY.EXE, FIND.EXE
MUSTER.*	MUSTER.DOC, MUSTER.TXT, MUSTER.EXE
M?STER.DOC	MUSTER.DOC, MASTER.DOC, MISTER.DOC
????.*	FC.COM, MINI.BRF, 1.EXE

Die Jokerzeichen „*“ und „?“ machen es möglich, mehrere Dateien auf einmal zu benennen

WERKSTATT

der sich nur im letzten Verzeichnisnamen unterscheiden darf. Ein gleichzeitiges Verschieben des Verzeichnisses in eine andere Verzeichnisebene ist trotz des Einsatzes von MOVE also nicht möglich.

TYPE, PRINT, EDIT: Textdateien only

Spieleinstallationen bestehen nicht nur aus diversen Programmdateien; oft sind auch Textdateien dabei, die in unmittelbar lesbarer Form Handbuchinformationen (README.TXT) oder Spieleinstellungen enthalten. Um den Inhalt einer solchen Textdatei „auf die Schnelle" anzeigen zu lassen, läßt sich der TYPE-Befehl einsetzen:

```
type c:\pcspiel\info.txt
```

Wie das Beispiel verdeutlicht, zeigt TYPE (ohne Zuhilfenahme von Tricks) aber nur die letzten 23 Zeilen der Datei INFO.TXT in lesbarer Form auf dem Bildschirm an, so daß längere Textdateien eher ein Fall für den Drucker und den PRINT-Befehl sind:

```
print c:\pcspiel\info.txt
```

Nach einer Bestätigung des Ausgabegeräts mit der Eingabetaste druckt der Befehl den Inhalt der Datei auf dem angeschlossenen und eingeschalteten Drucker aus. Wenn der Inhalt der Textdatei INFO.TXT

DOS-Befehle zur Verzeichnisverwaltung

DELTREE
Löscht ein Verzeichnis und alle darin enthaltenen Dateien und Unterverzeichnisse.
Syntax:
```
deltree [/y] [Pfad]
```
Parameter:
/y: Unterdrückt die Anzeige der Bestätigung, ob das Verzeichnis gelöscht werden soll.
Pfad: Laufwerk und Verzeichnisname des zu löschenden Verzeichnisses.
Beispiel:
```
deltree c:\muster
```

MKDIR
Legt ein neues Verzeichnis an.
Syntax:
```
mkdir [Pfad]
```
Parameter:
Pfad: Laufwerk und Verzeichnisname des anzulegenden Verzeichnisses.
Beispiel:
```
mkdir c:\muster
```

MOVE
Benennt ein Verzeichnis um.
Syntax:
```
move [Pfad1] [Pfad2]
```
Parameter:
Pfad1: Laufwerk und Verzeichnisname des neu zu benennenden Verzeichnisses.
Pfad2: Laufwerk und neuer Verzeichnisname.
Beispiel:
```
move c:\muster
c:\test
```

RMDIR
Löscht ein (leeres) Verzeichnis.
Syntax:
```
rmdir [Pfad]
```
Parameter:
Pfad: Laufwerk und Verzeichnisname des zu löschenden Verzeichnisses.
Beispiel:
```
rmdir c:\muster
```

TREE
Zeigt die Verzeichnisstruktur eines Laufwerks oder Pfads grafisch an.
Syntax:
```
tree [Pfad] [/f]
```
Parameter:
Pfad: Laufwerk und Name des Verzeichnisses, in dem die Anzeige beginnt.
/f: Zeigt auch die Namen der Dateien in jedem Verzeichnis an.
Beispiel:
```
tree c:\
```

nicht nur angezeigt und gegebenenfalls gedruckt, sondern auch bearbeitet werden soll, dann helfen uralte DOS-Befehle wie TYPE und PRINT nicht weiter. Das ist dann ein Fall für den MS-DOS-Editor, der mit

```
edit c:\pcspiel\info.txt
```

geweckt werden muß. Hier die wichtigsten Bearbeitungsmöglichkeiten, die EDIT zur Verfügung stellt:

- Einzelne Zeichen rechts von der Schreibmarke werden mit der <Entf>-Taste gelöscht.
- Um eine neue Textzeile einzufügen, setzt Ihr die Schreibmarke an das Ende der vorhergehenden Zeile und drückt die Eingabetaste.
- Um eine komplette Textzeile zu löschen, verwendet Ihr die Tastenkombination <Strg-Y>.
- Um sämtliche Bearbeitungen zu speichern, verwendet Ihr die Tastenfolge <Alt-D>, <S>. Für den Mauseinsatz gilt: Datei-Menü öffnen, Speichern-Befehl anklicken.
- Um den Editor zu verlassen, verwendet Ihr die Tastenfolge <Alt-D>, <B>.

RMDIR & DELTREE: Plattenputz und Overkill

Mit den nun – am Ende dieses Kursteils – anstehenden Aufräumarbeiten ist der DEL-Befehl genauso überfordert, wie es REN beim Umbenennen von

```
C:\>deltree c:\pcspiel
Löschen des Verzeichnisses "c:\pcspiel" und aller Unterverzeichnisse? [jn] j
Lösche c:\pcspiel...

C:\>
```

Bevor DELTREE sein Vernichtungswerk beginnt, muß der Anwender den Auftrag bestätigen

Verzeichnissen war. Zwar ließen sich die zahlreichen Dateien des PCSPIEL-Verzeichnisses mit einem einzigen DEL-Befehl ins Daten-Nirwana befördern, die mit MKDIR angelegten Verzeichnisse würde das aber in keiner Weise beeindrucken. Ein Griff in das DOS-Repertoire befördert den Verzeichnis-Killer RMDIR (Kurzform für „remove directory", Verzeichnis entfernen) hervor, der dem jungen Leben des nun leeren ÜBUNG-Verzeichnisses nach einem lässig eingetippten

```
rmdir c:\pcspiel\übung
```

das Licht ausbläst. Doch wer glaubt, daß sich das PCSPIEL-Verzeichnis ebenso einfach „terminieren" ließe, der sieht sich von einer Fehlermeldung verhöhnt. Der handzahme RMDIR-Befehl legt sich nämlich nur mit *leeren* Verzeichnissen an, die weder Dateien noch weitere Unterverzeichnisse enthalten.

Für die Entfernung *nicht leerer* Verzeichnisse ist schwereres Geschütz erforderlich: der DELTREE-Befehl. Er beseitigt gnadenlos alles, was sich in dem angegebenen Verzeichnis befindet – alle darin enthaltenen Dateien, alle untergeordneten Verzeichnisse (!) und schließlich das Verzeichnis selbst. Bei soviel Radikalität erstaunt es nicht, daß sich DELTREE die ernsten Absichten des Anwenders bestätigen läßt. Nach

```
deltree c:\pcspiel
```

und einem bestätigenden <J> ist das Verzeichnis PCSPIEL – und mit ihm dieser Kursteil – Geschichte.

Demnächst in diesem Theater

Im dritten Teil unseres DOS-Kurses werden wir uns mit dem Thema Datenträger beschäftigen. Dabei werdet Ihr unter anderem lernen, wie sich Disketten formatieren und kopieren lassen oder wie man Festplattenfehlern auf die Schliche kommt und sie – sofern möglich – behebt. Im vierten und letzten Teil geht es dann ans Eingemachte, an die kleinen Tips und Kniffe, die den Praktiker von Gelegenheits-DOSisten unterscheiden. Bis die Tage! ❑

m

DOS-Befehle zur Dateiverwaltung

COPY
Kopiert eine oder mehrere Dateien in ein anderes Verzeichnis.
Syntax:
```
copy [Pfadname] [Pfad] [/v]
```
Parameter:
Pfadname: Laufwerk, Verzeichnis- und Dateiname (einschl. Joker) der zu kopierenden Datei(en).
Pfad: Laufwerk und Name des Zielverzeichnisses.
/v: Überprüft, daß die Dateien korrekt geschrieben wurden.
Beispiel:
```
copy c:\*.exe c:\muster
```

DEL
Löscht eine oder mehrere Dateien.
Syntax:
```
del [Pfadname]
```
Parameter:
Pfadname: Laufwerk, Verzeichnis- und Dateiname (einschl. Joker) der zu löschenden Datei(en).
Beispiel:
```
del c:\muster\bspl.txt
```

EDIT
Lädt eine Textdatei zur Bearbeitung in den MS-DOS-Editor.
Syntax:
```
edit [Pfadname]
```
Parameter:
Pfadname: Laufwerk, Verzeichnis- und Dateiname der zu bearbeitenden Textdatei. Keine Joker möglich!
Beispiel:
```
edit c:\muster\bspl.txt
```

MOVE
Verschiebt eine oder mehrere Dateien in ein anderes Verzeichnis.
Syntax:
```
move [Pfadname] [Pfad]
```
Parameter:
Pfadname: Laufwerk, Verzeichnis- und Dateiname (einschl. Joker) der zu verschiebenden Datei(en).
Pfad: Laufwerk und Name des Zielverzeichnisses.
Beispiel:
```
move c:\muster\*.* c:\test
```

PRINT
Druckt eine oder mehrere Textdateien aus.
Syntax:
```
print [Pfadname]
```
Parameter:
Pfadname: Laufwerk, Verzeichnis- und Dateiname (einschl. Joker) der zu druckenden Textdatei(en).
Beispiel:
```
print c:\muster\bspl.txt
```

REN
Benennt eine oder mehrere Dateien um.
Syntax:
```
ren [Pfadname] [NeuerName]
```
Parameter:
Pfadname: Laufwerk, Verzeichnis- und Dateiname (einschl. Joker) der neu zu benennenden Datei(en).
NeuerName: Neuer Name (einschließlich Joker) der umzubenennenden Datei(en).
Beispiel:
```
ren c:\muster\bspl.txt muster.txt
```

TYPE
Zeigt den Inhalt einer Textdatei an.
Syntax:
```
type [Pfadname]
```
Parameter:
Pfadname: Laufwerk, Verzeichnis- und Dateiname der anzuzeigenden Textdatei. Keine Joker möglich!
Beispiel:
```
type c:\muster\bspl.txt
```

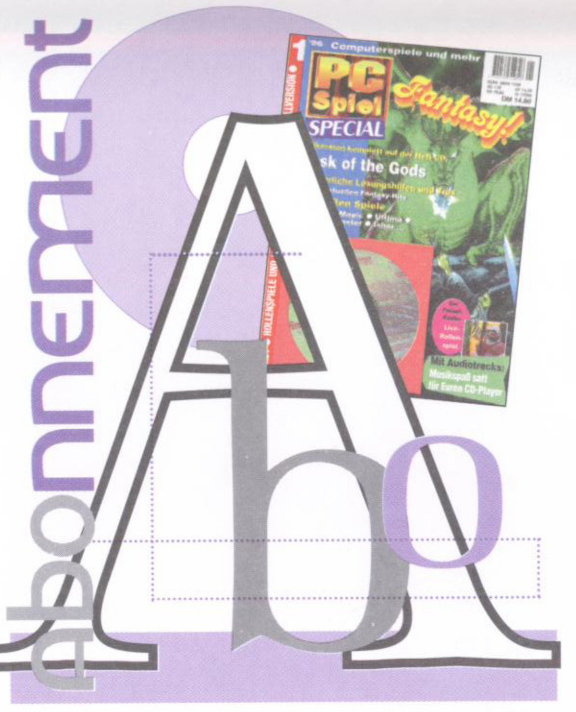
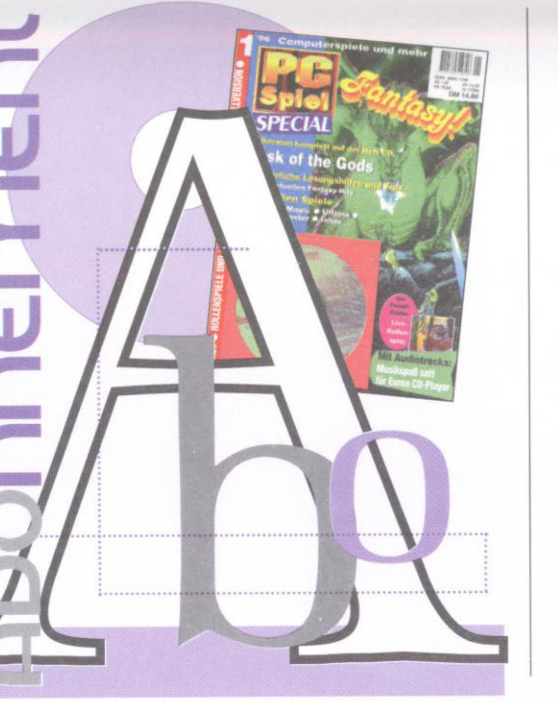


80
Pfennig, die sich wirklich lohnen!

antwort

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
abonnement-service
Anja Frieß
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

80
Pfennig, die sich wirklich lohnen!

antwort

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
abonnement-service
Anja Frieß
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

kleinanzeigen

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Waren besitze

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

☐ Den Betrag bezahle ich mit beigefügtem Verrechnungsscheck

×

Datum, Unterschrift

Bitte diese Karte zusammen mit dem Verrechnungsscheck in einem Umschlag als Brief schicken!

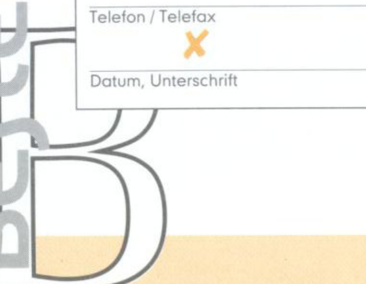
antwort

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
kleinanzeigen-service
Sabine Döring
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



Bestellung



☐ JA liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus Ihrem Angebot an die folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

×

Datum, Unterschrift

80
Pfennig, die sich wirklich lohnen!

antwort

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Bestell-Service
Claudia Schott
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

JA ich will das PC-Spiel-SPECIAL-Abo!

PCS 8/96

☐ abo

4 Ausgaben innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für 50 DM (europäisches Ausland für 58 DM / Übersee auf Anfrage)

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

X

Datum / Unterschrift

Dieses Abonnement verlängert sich automatisch um 4 Ausgaben, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird. Die Lieferung erfolgt mit der nächsterreichbaren Ausgabe.

gewünschte zahlungsweise

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

☐ Gegen Rechnung – zahlbar innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt
(Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten)

Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.:

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

X

(Datum, Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters)
Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

JA ich will das In'side-SHAREWARE-Abo!

PCS 8/96

☐ abo

4 Ausgaben innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für 60 DM (europäisches Ausland für 75 DM / Übersee auf Anfrage)

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

X

Datum / Unterschrift

Dieses Abonnement verlängert sich automatisch um 4 Ausgaben, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird. Die Lieferung erfolgt mit der nächsterreichbaren Ausgabe.

gewünschte zahlungsweise

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

☐ Gegen Rechnung – zahlbar innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt
(Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten)

Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.:

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

X

(Datum, Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters)
Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

PCS 8/96

star trek artikel

- ☐ Communicator .... **39,00 DM**
- ☐ Communicator Generations .... **30,00 DM**
- ☐ Schlüsselanhänger:
  - ☐ Next Generation .... **24,95 DM**
  - ☐ Original .... **24,95 DM**
  - ☐ Communicator .... **24,95 DM**
- ☐ Next Generation Deluxe Uniform Shirt .... **110,00 DM**
  Größe: Farbe:
- ☐ Star-Wars-Wanduhr....... **49,95 DM**

angebot des monats

- ☐ Enterprise B .... **49,90 DM**

bazar

- ☐ Archivierungssystem .... **24,95 DM**
- ☐ Bilderkalender Software 2000 .... **29,90 DM**
- ☐ Fantasy-Pack Vol. 2 ...... **34,95 DM**
  Lost in Time & Hand of Fate
- ☐ CombiMAG 1/95 plus gratis Mercedes-CD...... **10,00 DM**

weitere angebote finden sie auf unserer heft-cd oder online unter http://www.tronic.de

bausätze

- ☐ Enterprise 1701 A............ **49,95 DM**
- ☐ Enterprise 1701 d............ **49,95 DM**
- ☐ 3-Teile-Pack .... **54,95 DM**
- ☐ Deep Space Nine Station .... **59,95 DM**
- ☐ Millennium Falke .... **59,95 DM**
- ☐ Star Wars Destroyer...... **49,95 DM**
- ☐ Tie Fighter .... **27,95 DM**
- ☐ X-Wing Fighter .... **37,95 DM**
- ☐ Enterprise Display Satz .... **49,95 DM**
- ☐ Excelsior .... **49,95 DM**
- ☐ Klingon Bird of Pray....... **49,95 DM**
- ☐ Tie Fighter Gold .... **39,95 DM**
- ☐ B-Wing Fighter Gold...... **34,95 DM**
- ☐ Battle of Hoth Action Scene .... **49,95 DM**
- ☐ Der Seelenturm............ **29,95 DM**
- ☐ Star-Wars-Encounter NEU Yoda Action Scene....... **49,95 DM**

Porto/Verpackung (Inland 6 DM, Ausland 16 DM) bzw. NN-Gebühr 9 DM; Bestellungen über 200 DM nur per Vorauskasse (Scheck, Überweisung, bar) oder per Nachnahme.

Gesamtbetrag DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung sämtlicher Artikel erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. In Packs angebotene Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Zahlungen in Postwertzeichen können nicht angenommen werden.

kleinanzeigen

PCS 8/96

☐ private anzeigen – für nur 5 DM (maximal 5 Zeilen)

☐ geschäftliche empfehlung – 10 DM je angefangene Zeile, zzgl. gesetzliche Umsatzsteuer

Der Abdruck erfolgt nur gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck).

Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige in der nächsterreichbaren **PC Spiel** für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)

Schreiben Sie bitte deutlich. Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung (jedes Kästchen = ein Zeichen).

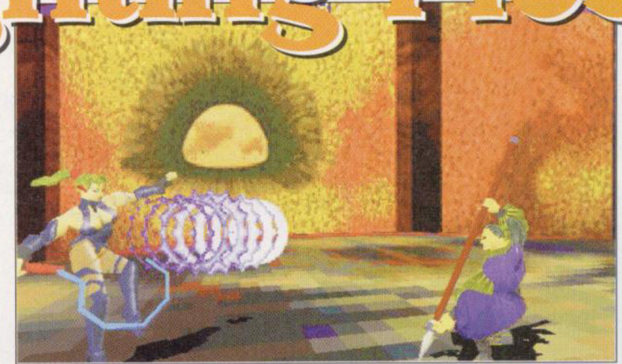
☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen). Chiffre-Gebühr 10 DM zzgl. zum Anzeigenpreis.

- ☐ Biete Hardware ☐ Suche Hardware ☐ Tausch ☐ Kontakte
- ☐ Biete Software ☐ Suche Software ☐ Verschiedenes

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Im Fighting-Fieber

Prügelspiele waren schon immer die Domäne von Konsolen wie PS-X oder Saturn. Aber auch auf dem PC gibt es Martial-Arts-Jünger und genügend Rechenleistung, um die Polygone tanzen zu lassen. BATTLE ARENA TOSHINDEN hat bereits viele Fans und liegt nun auch in der PC-Version vor.



Sofias „Sturm-und-Drang"-Periode



Man stelle sich vor, es gäbe in ferner Zukunft eine spannende WM der martialischen Künste, und kein Kamerateam wäre in der Nähe. Dies ist der Fall bei **Battle Arena Toshinden,** einem Turnier der acht besten Fighter der Welt, die allesamt von einer geheimen, mysteriösen Organisation zum Wettstreit bestellt werden.

Sponsor des Turniers ist ein gewisser Gaia, der Führer jener Organisation. Er stellt sich allzugern dem besten Kämpen als Gegner zur Verfügung. Doch zuvor sind die Ausscheidungskämpfe angesagt. Der Spieler wählt im Hauptmenü den Knaben oder das Girlie seiner Träume. Hinzu kommen die Möglichkeiten, die Stärken der Typen zu erhöhen, ein Handicap zu erstellen, den Zweispielermodus aufzurufen, ein Netzwerkspiel zu verbinden oder sonstige Optionen zu ändern.

Aber nun rein in das Geschehen! Mit meiner Favoritin Sofia (hat so schöne lange Beine und einen ausgeprägten Brustkorb ...) geht's ab zur ersten Bewährungsprobe. Kasus Knacksus des Games sind die unterschiedlichen Special Moves, die man zunächst bei allen Fightern beherrschen sollte. Die Geschwindigkeit bei schnellen Vorstößen, Rückzügen, dem Sprung und den Ausweichmanövern ist echt enorm! In Realtime rotiert das Spielfeld, die Kamera zoomt sich in das Geschehen, und die Moves kommen so perfekt durchanimiert, daß man meint, bei einem Live-Kampf dabeizusein. Die Kämpfer reagieren sehr realistisch und äußerst diszipliniert. Selbst wenn der Kampf extrem hektisch wird, lassen sich die Moves gezielt plazieren. Die Effektivität der zähen WM-Teilnehmer in der Arena wird durch das taktische Moment klar bestimmt. So heißt es, nicht nur ständig zu attackieren, nein, man sollte sich auch auf eine sinnvolle Verteidigung einstellen, vor allem in Situationen, in denen man einen Special Move des Kontrahenten erwartet. Wie man sieht, kein Spiel, das man mit links durchziehen kann.

Special thanx, Playmates Interactive, Battle Arena Toshinden hat viel Spaß bereitet! ❑

M.K



Sofia erwartet einen mörderischen Angriff



Kick it!

Super, was das Team von Playmates bei Toshinden geleistet hat. Das Play-Station-Original besticht durch vorzügliche Polygon-Grafiken, und selbst auf dem PC müssen nur kleinste Abstriche in Kauf genommen werden. Virtua Fighter ist gut, Battle Arena Toshinden ist mindestens genauso gelungen. Also los – ab in die Arena!

Thomas

Die Fighter

Sportlicher Spagat – ja, auch diese Fighter sind Athleten





Battle Arena Toshinden

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
■■■■□	■■■■□	■■■■□

Was uns auffiel:
+ ausgezeichnete Kampfsequenzen
+ klasse Grafiken
+ in Deutsch

Hersteller: Playmates Interactive Preis: 90 DM



Mit Kents Voodoo-Puppe lassen sich auf einfache Weise Aktionen durchführen

NORMALITY

Total u

Lange Zeit brodelte es in der Gerüchteküche rund um das englische Softwarehaus Gremlin Interactive. Jetzt nahm man endlich den Deckel vom Topf, und heraus kam ein Süppchen für hungrige Abenteurer, das sich sehen lassen kann: NORMALITY!



Kent auf der Suche nach Geld

Die finstere Empfangsdame vom Möbelhaus Plüsch-Himmel

Ich dreh' durch ...

Das ist der totale Wahnsinn, was ich da in die Finger bekam! Erst ahnte ich nichts Schlimmes und wollte **Normality** mal kurz am frühen Abend anspielen. Dann wurde das Game fortwährend atmosphärischer und zog mich immer tiefer in die Storyline hinein. So wurde aus einem frühen Abend eine späte Nacht, und mir wurde klar: Dieses Game hat stolze fünf Lämpchen verdient! Bei Normality stimmt einfach alles!

Thomas, der Unnormale



Die Inventarliste: Selbst herumliegende Scheiße (Originalwortlaut) kann mitgenommen werden

Eine riesige Waffelstatue, die von einem Norm-Polizisten bewacht wird

Eine seltsame Macht regiert in Metropolis. Alles handelt und lebt nach gesetzlich vorgeschriebenen Normen. Fernsehen gehört zur Pflicht eines jeden Bürgers, und jedes leichte abnormale Verhalten wird sogar mit Zwangsurlaub in einer Gefängniszelle bestraft. Dem vom Spieler zu steuernden Kent gefällt die ganze Sache gar nicht. Er muß im Laufe des Abenteuers Verbündete finden, eine Revolution starten und somit den regierenden Oberidioten Paul Nystalux vom Thron der Macht stürzen.

Das gesamte Game findet in einer dreidimensionalen Umgebung statt. Zuvor bereiste Orte, wie beispielsweise das Möbelhaus Plüsch-Himmel oder das hiesige Einkaufszentrum, können einfach mittels eines Mausklicks auf der Neutropolis-Umgebungskarte besucht werden.

Gespräche mit Personen kommen in klarer und witziger Sprach-

unnormal

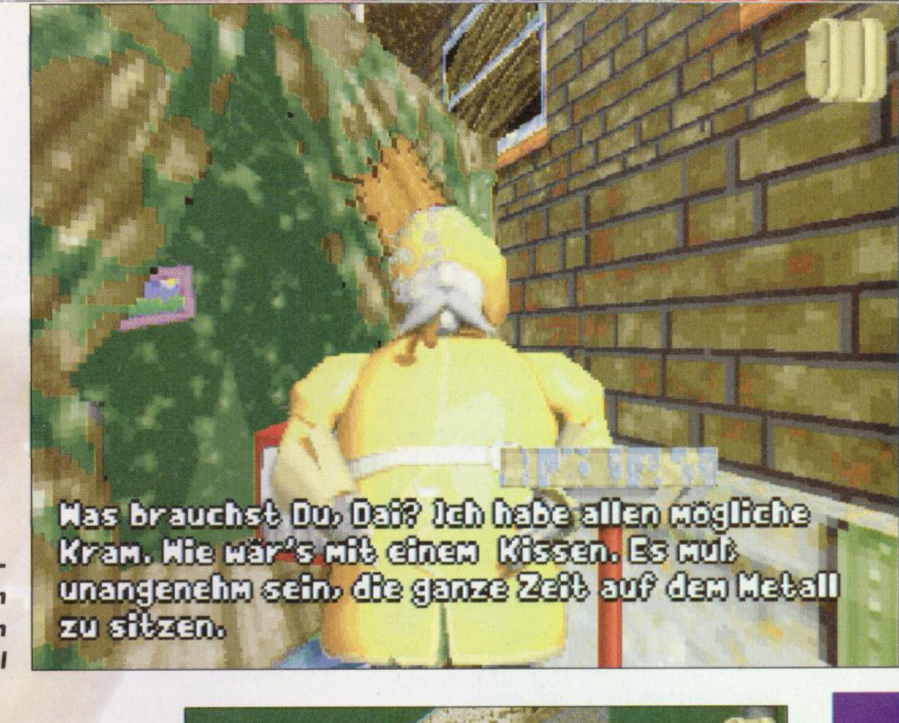
ausgabe über die Soundkarte und erlauben auf Wunsch eine Unterlegung mit Untertiteln. Die gesprochenen Texte von Kent kommen teilweise so frech und ohne Gnade auf den Spieler zu, daß man sich bei **Normality** immer wieder auf neue Konversationen freut.

Wirklich beeindruckend sind die Handlungsmöglichkeiten und die Benutzerfreundlichkeit während des Spiels. Kent informiert den Spieler über beinahe jeden sichtbaren Gegenstand. Ein Rechtsklick auf ein gefundenes Objekt bringt eine kleine Kent-Voodoo-Puppe zum Vorschein, auf der man Aktivitäten wie benutzen, öffnen, ansprechen, untersuchen, mitnehmen oder betrachten auswählen darf. Die umfangreiche Inventarliste kommt auf den Screen, indem man den kleinen Rucksack anklickt, der platzsparend rechts oben in der Bildschirmecke plaziert wurde.

Aufgelockert wird die ganze Chose durch viele Zwischensequenzen, die komplett gerendert und wirklich gut animiert sind. Kein Wunder, schließlich haben die Hersteller bei der Programmierung das Motion-Capture-Verfahren angewendet. Die 3D-Grafik läßt sich entweder auf Hi- oder Low-Res einstellen und läuft, abgesehen von einigen kurzen Nachladezeiten, sehr flüssig.

Noch nie war ein dreidimensionales Abenteuerspiel so fesselnd und zugleich grafisch aufgeblasen wie Normality. Sogar Zork Nemesis wird wegen seiner minimalen Handlungsmöglichkeiten deutlich in den Schatten gestellt. Normality ist zur Zeit das Nonplusultra auf dem Adventuremarkt. Get it!

❑ *tri*



Dai ist einer der wenigen freundlichen Ansprechpartner im Spiel

Technische Daten:

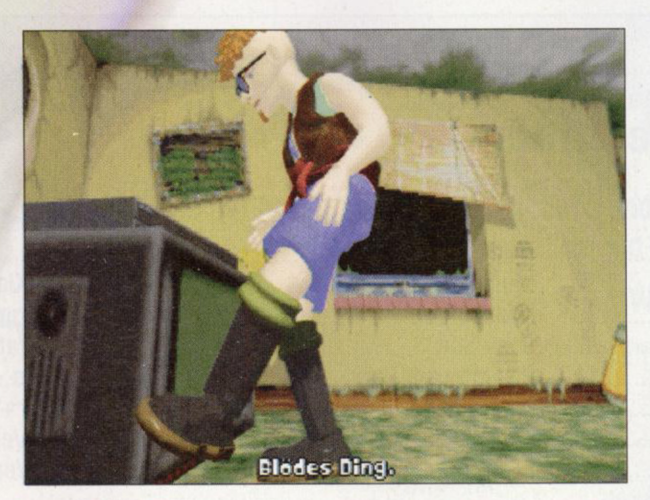
- über 100 Animationssequenzen
- 120 verschiedene Schauplätze
- 25 Non-Player-Charaktere
- Texte werden komplett gesprochen



Korrektes Auftreten ist alles: ein Norm-Polizist

Die 3D-Grafik erlaubt auch Blicke nach oben und unten

Die Wanne ist voll



Wenn der Fernseher mal nicht läuft, hilft ein kräftiger Tritt!



Normality

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ interessante Story
+ komplexer Spielverlauf
+ benutzerfreundliche Spielführung
– Rätsel könnten schwieriger sein

Hersteller: Gremlin Interactive Preis: 100 DM

BIETE SOFTWARE

Viele Programme für den PC. Liste gratis anfordern. G. Panyrek, Postfach 9, A-1153 Wien

Bad Mojo 50,– DM, Touche 45,– DM, Voyeur 35,– DM, Myst 40,– DM, F1 Manager 50,– DM, NEU! RTL-Nacht 35,– DM, KQ7 25,– DM, Blind Date 30,– DM, W-Lemke 19,– DM. Alle CD-ROM, nur einmal gespielt! Tel.: 0211/7270552

Verkaufe PC-CD-Software weit unter Neupreis. Bitte Gratislisten anfordern: Jürgen Ullrich, Postfach 1648, 97816 Lohr

Tekwar, Aliens, Wetlands je 45,– DM; Alien Odyssey, Cyberwar, Tank Commander je 30,– DM; Duke Nukem 3D CVS 160,– DM. Tel./Fax: 02333/80720.

V,T.: MW2, DD, Shannara, B&B, Nf Speed Kyrandia 3, Koxentar, Vikings, WC2, Chewy, KQ7, Albion, Druid, Bl2, Sied 2, Jalliance, WORMS, DSA 2, Entomorph, Dark Sun, PG Tel.: 0291/6463 (Moritz)

Löse PC-Spiele-Sammlung auf, ca. 170 Spiele, 1984 – 1995, 3,5"/5,25"/CD. 5 – 40 DM (max). Liste gegen 1,– DM Rückporto

PC- und Amiga-Spiele billig abzugeben. Pro Spiel 15 – 40 DM. Titel- und Preisliste per Fax oder Telefon unter 05651/40903 oder 05658/8196

BIETE HARDWARE

Verk. P75, 1 GB, 16 MB RAM, Quad-CD-ROM Targa Mon., Desk Jet 550C, Spea V7 Media FX, Mouse, Joystick, ASM Jahrg. 88 – 96 (PC-Spiel) div. Games. 2900,– DM. Tel.: 07327/6877

SUCHE HARDWARE

Suche Vier-Farben-Farbbandhalter und automatischen Einzelblatteinzug für NEC Pinwriter P6/Plus. Tel.: 069/595328

VERSCHIEDENES

Verkaufe PC-CD-Software weit unter Neupreis. Bitte Gratislisten anfordern: Juergen Ullrich, Postfach 1648, 97816 Lohr

TAUSCHE

Biete versch. Originale (Disk + CD). Suche die Ultra-Mega-Goldbox von SSI. M. Bürger, Adalbert-Stifter-Str. 55, 94469 Deggendorf

Tausche jeweils Lost Eden (CD, dt), The Raven Project (CD, dt), Alien Odyssey (CD, dt) und System Shock (CD, dt) + (!!!) Rebel Assault 1 (CD, dt) gegen wahlweise Phantasmagoria (CD, dt), Gabriel Knight 2 (CD, dt), War Craft 2 (CD, dt) oder Return to Zork (CD, dt). Alle Titel mit Originalverpackung. M. Kremetz, R-Schuman-R. 3, 65830 Kriftel, Tel.: 06192/43756

STELLENMARKT

Superverdienst von zu Hause aus. Arbeitseinsatz 4 – 6 h/Woche, Verdienst 1 – 2.000,– DM/Monat. Info gegen 5,– DM (Schein) bei BV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

HOHER-HEIMNEBENVER-DIENST!!! BIS 200 DM/TAG. SCHREIBTÄTIGKEIT VOM SCHREIBTISCH AUS. UNTERLAGEN GG. 1 DM RÜCKP. (BRIEFM.) SERTER-VERLAG, MITTELSTR. 31, 40789 MONHEIM

Inserentenverzeichnis

Die Gesamtauflage enthält eine Postkarte der Firma CompuServe. Auf der Heft CD befindet sich Zugangs-Software der Firma CompuServe. Der ABO-Auflage liegt eine Beilage für „Windows-Berater", Bonn (Postvertriebskennzeichen Z 13237) bei.

OFFENSIVE

Auf zum letzten Gefecht

OFFENSIVE von Ocean entführt auf die Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs. Auf der Seite der Alliierten oder der Deutschen liefert man sich das letzte Gefecht mit dem Feind.



Hier ist ein heißer Kampf im Gange

1944 - das Ende des zweiten Weltkriegs. Der Krieg der Westmächte (Frankreich, USA, England) tritt in eine völlig neue Phase. Es wird zur Offensive geblasen. Die Alliierten bereiten alles für die Invasion vor. Doch Deutschland ist durchaus noch nicht geschlagen. Das Spiel gibt dem Normalbürger die Möglichkeit, die historischen Schlachten dieses letzten Feldzuges entscheidend zu beeinflussen. So kann man auf der Seite der Deutschen die Landung der Alliierten in der Normandie vereiteln oder der amerikanischen Flagge zu einem wesentlich schnelleren Sieg verhelfen. Der Ausgang des Kriegs steht also bei Beginn des Spiels noch nicht fest.

Nach dem Start hat man die Möglichkeit, einen Feldzug zu beginnen oder mit Hilfe eines Paßworts einen erreichten Level weiter zu spielen.

Ein Schlag ins Wasser

Ocean hat mit Offensive die Schlacht gegen heutige Spitzenstrategietitel wie C&C oder Warcraft 2 eindeutig verloren. Die ruckelige Grafik ist unübersichtlich und veraltet. Der Spieler hat schon in den ersten fünf Sekunden den Überblick verloren, da sich zahlreiche pixelige Einheiten hinter Häusern, Bäumen oder am Rand der Karte verbergen. Die gerenderten Lagebesprechungen vor dem Gefecht sind wirklich unter aller Kanone und helfen, wie auch der unterdurchschnittliche Sound, nicht weiter. Die Begleitmusik besteht aus zwei Minuten PC-Speaker-mäßigem Gedüdel, das sich ständig wiederholt. Die Firma scheint das Spiel vor sechs bis sieben Jahren als Hit produziert zu haben, um es, nach langem Suchen, nun von einem verstaubten Dachboden wieder herauszukramen.

Wolfram

Eine schwierige Aufgabe für gute Strategen

Die Invasion aus dem Meer

Die Auswahl einzelner Gefechte fehlt hier leider. Der Feldzug führt den Spieler, nachdem er sich für eine Seite entschieden hat, Schritt für Schritt zum Sieg. Eine Niederlage führt in der Regel zur sofortigen Kapitulation vor dem Feind.

Das in quadratische Zellen aufgeteilte Schlachtfeld erscheint in einer isometrischen Ansicht mit relativ kleinem Maßstab. Nach Beginn des Gefechts, das sich übrigens in Echtzeit abspielt, müssen erst einmal die überall auf der Karte verstreuten Truppen zusammengesucht werden. Und schon erkennt man rote Punkte auf der Übersichtskarte: der Feind, der wie immer mit reichlich Panzern, Haubitzen und sonstigem Kriegsgerät anrückt. Er zögert auch keineswegs, die wunderschöne Innenstadt zu zerbomben. Doch er hat sich wohl zu früh gefreut, denn auf den Gegenschlag ist er anscheinend nicht vorbereitet. Mühsam erteilt man den einzelnen Einheiten den Befehl zum Angriff. Mit dem aus 28 verschiedenen historischen Luft- und Landeinheiten bestehenden Heer metzelt man aus kurzer oder weiter Entfernung alles nieder, was sich einem in den Weg stellt. Doch, oh Schreck, der Feind bekommt Verstärkung ...

Nun helfen selbst die Reservetruppen und was sich sonst noch so hinter den Häusern oder am Rand der Karte versteckt hat, nicht mehr. Die einzelnen Balken für Moral, Gesundheit und Bewaffnung schwinden schnell, bis sich auch die letzte Einheit in ihre Bestandteile aufgelöst hat. ❑

Wolfram Späth



ELISABETH I.

God shave the Queen

England, Mitte des 16. Jahrhunderts. Die Blütezeit der Hanse ist vorbei und damit auch ihr Einfluß aufs politische Weltgeschehen. Elisabeth I. wird Königin von England.



Mit Elisabeths Amtsantritt beginnt eine neue Ära für das Land. Eine Ära, die England zum wirtschaftlichen Knotenpunkt und zu einer der mächtigsten Nationen werden läßt. Grund genug für Ascon, eine historische Simulation dieser Epoche zu entwickeln und dabei zugleich an den Erfolg des Vorgängers *Der Patrizier* anzuknüpfen.

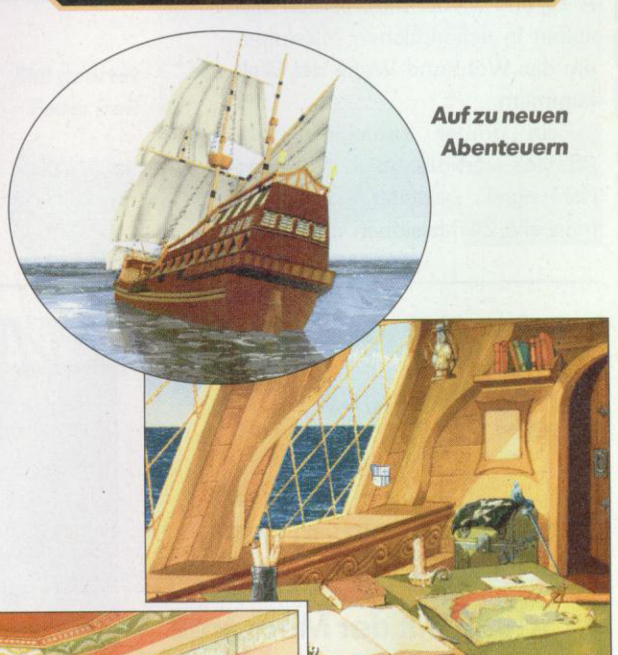
Elisabeth I. präsentiert sich in einem für Handelssimulationen typischen Gewand. Als Hauptmenü dient ein gezeichnetes Bild der Stadt, in der sich die eigene Flotte gerade befindet. Hinter den einzelnen Häuserfassaden verstecken sich die üblichen Anlaufpunkte wie Händler, Kirche und Werft. Die Darstellung der einzelnen Städte variiert und ist den historischen Originalen nachempfunden. Zwischen den Fahrten runden gut gelungene Videosequenzen um und mit Elisabeth das Spielgeschehen ab.

Das wichtigste Element des Spiels ist selbstverständlich der Handel. Leider simuliert das Spiel die damalige Marktsituation nur nachlässig, und so kann es durchaus vorkommen, daß der Bierpreis bei einem Nomadenhändler in Algier niedriger liegt als in Hamburg und sich englischer Wein in Spanien gewinnbringend vermarkten läßt. Da die jeweiligen Marktpreise in aller Regel vom Zufall abhängig sind, fällt die Planung lukrativer Routen extrem schwer.

Wer des Handelns überdrüssig geworden ist, kann auch eine Piraten- oder Freibeuterkarriere beginnen und sich auf kriegerischem Wege fremde Güter und Schiffe aneignen. Für die Kämpfe hat Ascon eigens einen Gefechtsmodus eingebaut, der es dem Spieler ermöglicht, mit etwas Geschick auch eine übermächtige gegnerische Flotte zu besiegen.

Um die mitunter eintönigen Handelsreisen etwas aufzulockern, kann man sich nebenbei auch in einem „Adventureteil" beweisen, der jedoch eher ermüdend ist als spannend und durch die undurchsichtige Dialogführung zum Glücksspiel verkommt. Auf die Frage hin, ob man einen kleinen zusätzlichen Transport tätigen möchte, stehen einem die drei vielsagenden Optionen „Ehrgefühl", „Geldgefühl" und „Feingefühl" als mögliche Antworten zur Verfügung. ❑

Frank Fischer



Auf zu neuen Abenteuern

Unser trautes Heim

Dieser Nomade hat günstiges Bier

Ein Schritt zurück

Als Fan des Vorgängers hatte ich mir von Elisabeth I. wirklich mehr versprochen. Die eigenartige Marktsituation kann einem mitunter jeglichen Spielspaß vermiesen, und der von Ascon gepriesene „Adventureteil", dessen Witze meist ins Peinliche abgleiten, hält keineswegs, was er verspricht. Für mich hat „Der Patrizier" auch weiterhin die Nase weit vorn.

Frank



Elisabeth I

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

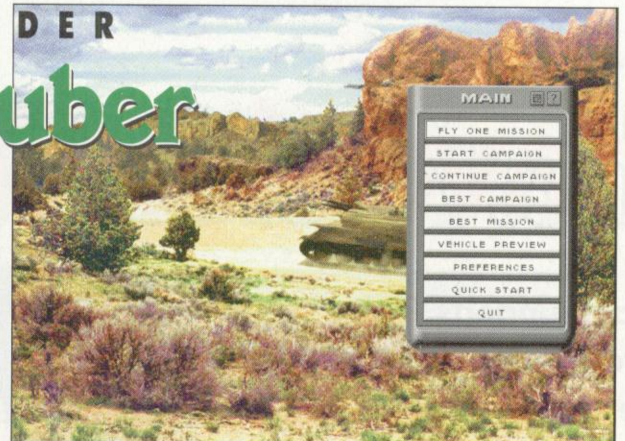
Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ Handbuch mit ausführlichem Geschichtsteil
+ zum Teil ansprechende Sound-FX
– unberechenbare Marktsituation
– nerviger Adventureteil

Hersteller: Ascon | Preis: 120 DM

SILENT THUNDER

Budenzauber



Lautlos und tödlich: Das Kampfflugzeug Thunderbolt pflügt durch den persischen Golf wie kein anderes Flugzeug.

Trotz 256 Farben ist die Grafik glatt fototauglich

Sierra versteht das ganze als Fortsetzung: Wieder erklimmt der Spieler den Pilotensitz einer Thunderbolt A-10, und wieder muß er sich daraufhin in actionreichen Missionen um das Wohl und Wehe der Welt kümmern.

Kein großer Strategieschnickschnack stört das Spiel. Wird eine Kampagne gestartet, durchläuft man alle 24 Missionen am Stück. Im Einzelflug kann man sich aus jeder der drei Kampagnen eine Mission heraussuchen. Ziel aller Kampagnen ist die Vernichtung der bösen Buben, die mit Terror, Entführung und Erpressung ganze Staaten nötigen. Deshalb wohl sind der Persische Golf, Kolumbien und Nordkorea Spielplätze für die A-10.

Als Pilot muß man sich aber nicht um die Politik kümmern. Aufgrund des Mission-Briefing hat man lediglich festzulegen, welche Art der Bewaffnung man vorzieht und welche Raketen man laden möchte. Nicht einmal Start und Landung sind zu bewältigen. Auch im Flug ist wenig zu tun. Ein kleiner Pfeil im Head-up-Display zeigt die Richtung an, Texteinblendungen von der Kommandobasis tun ein übriges, um nicht auf dumme Gedanken zu kommen. Nur ein dickes Problem gibt es für den Piloten: Ist das Zeitlimit überschritten, kann man zwar weiterfliegen, aber nie wieder nach Hause zurückkehren. ❑

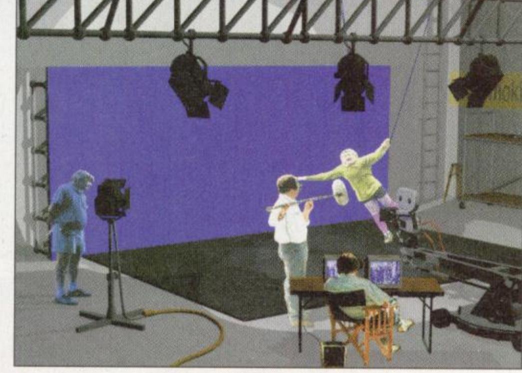
msu



DER PRODUZENT

B-Movie

Alles Schrott, was in der Flimmerkiste läuft? Ab sofort ist Schluß mit der Meckerei! Erst mal selbst 'nen Film produzieren. Die großen Töne können dann hinterher gespuckt werden.



Die Werkstatt

Der Banker



Filme machen und Filme anschauen – da ist doch ein ganz gewaltiger Unterschied. Zugegeben, im Grunde hat es sogar kaum etwas miteinander zu tun. Aber mal hinter Hollywoods Kulissen zu schauen, ist kein schlechter Gedanke. Nein, es geht in **Der Produzent** nicht um Sex, Drugs und Rock'n'Roll.

In der Simulation von Games for Europe geht es vielmehr um die rein wirtschaftliche Seite des Filmgeschäfts. Da sollen Studios angemietet, Kontakte gepflegt, Rollen besetzt und Bankgeschäfte erledigt werden. Rundenweise wird die Arbeit abgewickelt und nach jeder Runde vom Computer abgerechnet.

Was sich zumindest für Filmfans anfänglich sehr interessant anhört, entpuppt sich später als etwas öde mit sehr starren Grafiken. Diesem Game fehlt eindeutig der Pfiff! ❑

sat



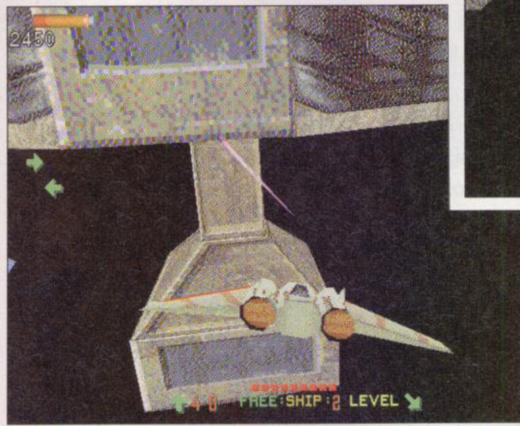
STARFIGHTER 3000

Baller-Festival



Ab in die Tiefen des Raumes

Im 31. Jahrhundert hat die Menschheit das Bekriegen noch immer nicht verlernt. Der Weltfrieden ist durch eine Rebellenorganisation bedroht. Höchste Zeit, im Namen des Guten in das Cockpit eines Fighters zu steigen ...





Starfighter 3000 von Telstar, ein 3D-Baller-Festival für Kampfflugfans, führt in eine scheinbar heile Welt. Die FedNet-Regierung hat zwar für Ruhe gesorgt, doch noch immer schwirren einige unbeirrbare Chaoten durch die phantastische 3D-Welt – und genau sie gilt es auszuschalten.

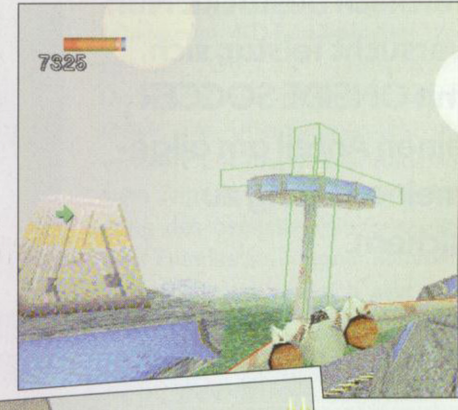
So wird jeder Wehrtüchtige vom „Bund" der FedNet zum Piloteneinsatz gezogen. Nach ersten Trainingseinheiten, die von echten Ledernacken durchgeführt werden, geht's flugs ab in den Flugi! Und das erwartet den Neuling am Himmel: Luft-Luft-Boden-Gefechte in Höllengeschwindigkeit und flüssiger 3D-Grafik, über 60 Missionen in vier Levels, freie Wahl der Kameraperspektive, gute Soundtracks, Bonuslevels, Extrawaffen, Andocken an Mutterschiffe und natürlich reichlich Action.

Die Soundeffekte passen zu diesem Spielgenre. Die Steuerung kann wahlweise über die Tasten oder den Stick getätigt werden. Im Screen erscheinen Messages in Deutsch und grüne Pfeile, die die einzuschlagende Richtung des Starfighters anzeigen.

Die Grafiken, Auflösung und Details können selbstverständlich umgeschaltet werden. Trotz des Spielspaßes, sich feuernd mehrmals flüssig um die eigene Achse zu drehen, hätte Produzent *Krisalis* etwas mehr Feinheiten implementieren müssen, denn teilweise fehlt noch das gewisse Etwas.

Unterm Strich bleibt festzuhalten: Ein guter Klon im Stile von *Fury3* oder *Terminal Velocity* mit eigenen spezifischen Elementen.

M.K.



Ziel geortet – Feuer frei!

Vorsicht: Angriff von hinten!


Im Tiefflug über feindlichem Terrain

Afterburner an

Schnelles, munteres Ballern macht Spaß, verführt aber auch leicht zu hastigem Agieren. So stürzt auch im 31. Jahrhundert hin und wieder einmal ein Starfighter ab. Schön, daß Grünschnäbel sich zunächst in 15 Trainingseinheiten beweisen müssen, ehe sie auf die Fiesnicks losgelassen werden. Also, den Nachbrenner eingeschaltet und immer ein Auge auf die Restmunition werfen. Die Nachschubversorgung erfolgt über Fallschirmabwürfe. Ein gutes Game mit einer Vielzahl von anwählbaren Features.

Manfred

Starfighter 3000

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ schnelles, aktionsgeladenes Game
– gewöhnungsbedürftige Steuerung

Hersteller: Telstar | Preis: 100 DM

SPIELFELD



Die Tagesgeschäfte wollen erledigt sein

COMPLETE ONSIDE SOCCER

Elite-Kicker

Mit Fußball-Simulationen wird der Markt reichlich bestückt. Nun versucht Telstar, sich mit ONSIDE SOCCER einen Anteil am allgemeinen Erfolg zu sichern.

Es boomt so schön, wenn Deutschlands Kicker siegen. Allerdings sind nun die „My-Fair-Ladies" in Atlanta an der Reihe, eine Medaille zu holen. Schade, daß noch keiner eine Option für Damenfußball implementiert hat!

Nun denn, kehren wir auf den Rasen der Tatsachen zurück. Häufig wird in einem guten Fußball-Produkt ein Action- mit einem Manager-Teil verbunden. So geschehen bei dem Game **Complete Onside Soccer** von Telstar.

Action: Aus vier Ligen (Frankreich, Deutschland, Italien und England) wähle man sich ein Team aus, gegen das man ein Freundschaftsspiel austragen oder im Liga- und Turnier-Modus zur Höchstform auflaufen kann. Die Qual der Wahl hat man bei den „reichhaltigen" Menüs, die hier in der Kürze der Zeilen nur stichwortartig angerissen werden können: Wetterverhältnisse (von Burgunder-trocken bis sibirischem Schneefall), Windrichtung, Schiedsrichterqualitäten, Taktiken, Auswechslungen, Sitzplatzwahl, Kameraperspektiven, VGA/SVGA-Umschaltung, Hallenfußball, Elfertraining, Entwurf einer eigenen Liga, Regeländerungen (Abseits – ja oder nein), Zooming des Geschehens u.v.a.m.
Über 7000 Spieler-Animationen und real existierende Spielerpersönlichkeiten sorgen für ein munteres Spielchen, das mit dem Stick über die Grassoden abgeht. Allerdings erinnern die Aktionen der Stars an Speedy Gonzales: Zu schnell rasen sie übers Grün und reißen Lücken auf, die im richtigen Leben schier unmöglich sind. Das Paßspiel wird somit vernachlässigt (unnötig); Torgelegenheiten gibt's zuhauf.

Die Steuerung erweist sich als sehr gewöhnungsbedürftig. Nur wer sehr viel übt, weiß, wo beim Frosch die Locke ist. Der Live-Kommentar trägt zur Atmosphäre nur wenig bei, da Hansch-Heribert Poschmann mit begrenzter Eloquenz aufwartet.

Der Manager: Auch dieser Teil kann mit Live-Action bewältigt werden. Allerdings sollte man sich hier um das Tagesgeschehen des Trainers/Managers kümmern. Spielertransfers, Neueinkäufe, Finanzmanagement oder Reaktionen innerhalb der Mannschaft verlangen nach einem sicheren und glücklichen Händchen.

Fazit: Complete Onside Soccer ist ein sehr komplexes Programm mit zwei Komponenten. Ein Game mit hervorragendem Intro, deutscher Sprachausgabe, aber englischem On-Screen-Text (die Frage sei gestattet, weshalb die deutschen Finanzen in Pfund-Sterling angegeben sind ...). Die Grafiken sind schlicht und einfach einfach und schlicht. Gut: Man ist sofort im Spiel, muß nicht lange Handbücher wälzen und ist sofort für einen Treffer gut. ❑

M.K.

Per Kopfstoß zum Erfolg



Ein Lattenknaller ...

... ist Complete Onside Soccer sicherlich nicht. Kein Referenz-Titel, der beispielsweise *Sensible World of Soccer* austricksen könnte. Aber unterm Strich bleibt die Erkenntnis, daß der Cocktail aus Action und Management durchaus gelungen ist. Telstar verfügt daher über einen guten Einsteiger in Sachen Fußball. „Schau'n mer mal ..."

Manfred

Halbtotale vor dem Tor der Bayern





Complete Onside Soccer

Systemvoraussetzungen: 486/40, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

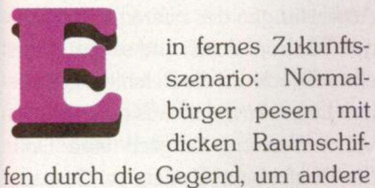
Was uns auffiel:
+ schnell im Spielgeschehen
+ deutsche Sprachausgabe
– gewöhnungsbedürftige Steuerung
– zu schneller Spielablauf

Hersteller: Telstar | Preis: 100 DM



Ballern bis zum Umfallen

Neues Futter für Shoot'em-Up-Fans kommt von Electronic Arts: In FIREFIGHT kann man mal wieder so richtig schön seine Aggressionen an fremder Leute Raumschiffen auslassen.



Ein fernes Zukunftsszenario: Normalbürger pesen mit dicken Raumschiffen durch die Gegend, um andere Blechkisten in rote Feuerbälle zu verwandeln – eine düstere Aussicht für kommende Generationen. Wer aber trotzdem gerne einmal in diese ferne Zeit eintauchen will, ohne den Kampf am eigenen Leib zu spüren, braucht nicht gleich die Flinte ins Korn zu werfen. Es bieten sich immer noch viele Möglichkeiten in Form von Baller- oder Strategiegames.

In **Firefight** bekommt man insgesamt 24 Missionen mit zwei einstellbaren Schwierigkeitsstufen vorgesetzt (16 Einzelspieler-Level, acht Multiplayer-Level), die sich in verschiedenen 2D-Landschaften abspielen. Ob im Tannenwald, Dschungel oder in einer Marslandschaft, die Orientierung geht nie verloren. Ein praktisches Radarsystem zeigt die Richtung und Entfernung des nächsten Missionszieles oder Feindes an. Gegner kommen zahlreich, sie lösen sich aber wie viele Gebäude nach der Zerstörung in nützliche Powerups auf. Natürlich wird man am Schluß einiger Levels von Endgegnern erwartet. Das Ballern selbst wird von einer der acht auf dem Schiff montierten Waffen ausgeführt: Neben dem Standard-MG gibt es Schwärmer, Raketen, Granaten bis hin zu einer Kanone, deren Rückstoß das Schiff quer über den Bildschirm fegt, die jedoch die meisten Probleme relativ schnell löst. Natürlich muß man unterwegs immer wieder Munition aufsammeln, da die Ballerorgie sonst ohne Ballern stattfindet. ❑

Wolfram Späth



Ein Gegner ist erledigt!

Nette Ballerei

Firefighter macht einen guten Eindruck. Die hochaufgelöste Grafik ist trotz leichtem Ruckeln nicht nur für Shoot'em-Up-Fans ein Leckerbissen. Die Steuerung ist mit der Maus weich wie Butter zu handhaben: Man klickt einfach auf das Ziel seiner Wünsche, und schon setzt sich der Raumer in Bewegung. Begleitet wird das ganze von knackigen Technosounds, die auch ohne das dazugehörige Spiel hörenswert wären. Ein Spiel, das Fans des Genres für längere Zeit am Rechner fesseln wird.

Wolfram



Das Böse hat gesiegt, doch nur bis zum Neustart

Es schneit im Wald



Firefight

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Windows, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
■■■■□	■■■□□	■■■□□

Was uns auffiel:
+ hohe Grafikauflösung
+ Mehrspielermodus
+ einfache Steuerung

Hersteller: Electronic Arts | Preis: 100 DM



Die Haupthalle verzweigt zu allen wichtigen Örtlichkeiten

TOTAL MANIA

Cyborgs Revenge

Seit vor gut zwei Jahren Electronic Arts mit Syndicate herauskam, wurde die Strategieecke mit isometrischen Taktikspielen überflutet. Auch Domark bringt jetzt neues Futter für strategisch denkende Actionspezialisten.

Auf den ersten Blick sieht **Total Mania** auch wirklich wie der Klassiker Syndicate aus. Mit einem Team aus bis zu sechs Cyborgs muß der Spieler 20 mehrteilige Missionen erfüllen. Dabei kommen auch eine ganze Latte von Rollenspielfeatures zum Tragen. Vor jeder Mission kann man die Cyborgs mit allem Notwendigen ausrüsten. Dabei gilt aber: Ohne Moos nix los. Um das notwendige Kleingeld zu bekommen, kann man sich erfolgreich an Missionen beteiligen und dabei die herumliegenden Rohstoffcontainer einsammeln. Für Kills und erfolgreich ausgeführte Missionsziele bekommen die Cyborgs Experiencepoints, die ihre Fähigkeiten im Feld verbessern.

In puncto Ausrüstung steht zwar zu Beginn davon nicht sonderlich viel zur Verfügung, aber im Verlauf des Spiels werden zahlreiche nützliche Goodies entdeckt. Vom einfachen Laser über Minen bis hin zum tragbaren Raketenwerfer ist alles vorhanden.

Ausschlaggebend sind jedoch drei Parameter, die über Sieg und Niederlage entscheiden: Health, Munition und die Akkukapazität. Geht die Stromversorgung in die Knie, bleibt der Cyborg stehen und ist genauso nützlich wie eine kaputte Waschmaschine. Ein eingebauter Multiplayermodus für bis zu acht Spieler erlaubt ein Deathmatch oder das altbekannte Capture the Flag, das sogar mit den Lemmings bereits umgesetzt wurde.

Unterm Strich bleibt nicht viel mehr als ein weiterer Syndicate-Klon, der durchaus seine Spielreize hat und mit wirklich gut gemachten Zwischensequenzen zu glänzen weiß. Leider setzen die Cyborgs trotz klarer Anweisungen des öfteren ihren eigenen Sturkopf durch und scheren sich einen Dreck um die Befehle des Spielers. Letzteres macht aus einer glatten Vierer-Wertung lediglich eine Drei. Ein Bugfix oder Update sei Domark da dringend angeraten. ❑

cus



Alles, was sich bewegt, ist ein potentieller Feind. Also: „Frag him!"

Netter Klon

Selbst wenn Total Mania lediglich ein Klon des Klassikers Syndicate ist, hat man mit diesem Game eine Menge Spielspaß. Wirklich störend ist jedoch, daß die Cyborgs nicht immer die Befehle des Spielers auf Anhieb ausführen. Das ist natürlich gerade im heißen Gefecht wirklich nervig. Die Grafik-Bugs, die in unserer Beta-Test-Version waren, sollen – so Domark – noch verschwinden. Das glauben wir mal und lassen sie vorerst unberücksichtigt

Marcus



Heftige Gefechte mit anderen Cyborgs sind an der Tagesordnung



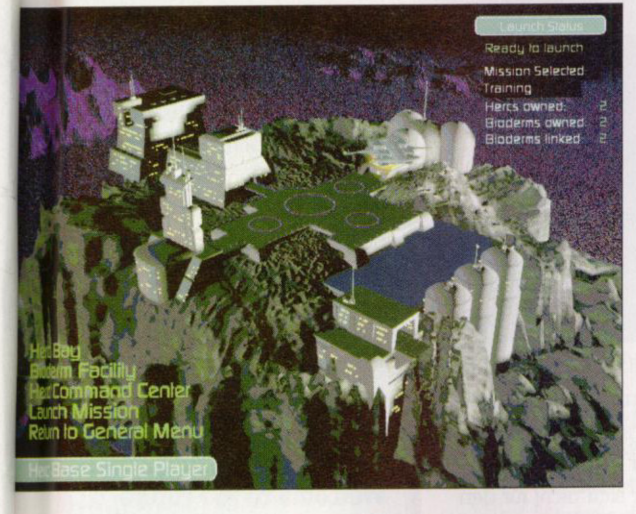
Die Steuerung bei Total Mania ist sehr einfach. Leider haben die eigenen Mannen ihren eigenen Kopf



MISSION FORCE CYBERSTORM

Stahltitanen

Auch nachdem der Belagerungsring um die Erde durchbrochen ist, den die unversöhnliche außerirdische Rasse der Cybriden errichtet hatte, geht der Krieg weiter.



Die HERC-Station, hier nimmt jede Mission ihren Anfang

Man schreibt das 25. Jahrhundert. Die Menschheit liegt seit Jahrzehnten mit den Cybriden im Krieg. Die Wissenschaft hat sich im wesentlichen im Bereich der Waffentechnologie weiterentwickelt und als neues Verteidigungsinstrument den HERC erdacht. Diese haushohen Kampfmaschinen marschieren auf stählernen Säulenbeinen und bestehen ansonsten nur aus Sensoren, Radar und Waffen, Waffen, Waffen! Dutzende verschiedener Typen dieser HERCs gibt es, und ein normaler Mensch kann mit den vielfältigen Anforderungen, die die Steuerung eines HERC stellt, nicht mehr fertig werden. So verfiel man darauf, spezielle Klone, sogenannte Bioderms, herzustellen, die an die Steuerung eines HERC angepaßt sind.

Als Kadett einer HERC-Kommando-Einheit übernimmt der Spieler die Kontrolle über eine Gruppe von HERC-Kampfmaschinen sowie der dazugehörigen Bioderms. Missionen mit verschiedenen Anforderungen und Schwierigkeitsgraden müssen erledigt werden. Auf dem Bildschirm präsentieren sie sich als Draufsicht auf ein in Sechsecke unterteiltes Terrain, in dem die einzelnen HERC-Einheiten Zug für Zug bewegt werden. Verschoben werden die Einheiten wie beim Schach, indem das jeweilige Feld markiert wird, zu dem sich die Maschine bewegen soll. Kommt es zu Begegnungen mit Cybrid-Kampfmaschinen, muß der Spieler den Gegner wählen, auf den geschossen wird; das Zielen übernimmt der Bioderm, der mit dem HERC verbunden ist.

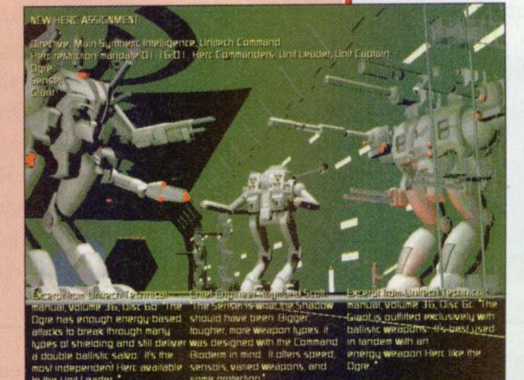
Jede bestandene Mission bringt ein bestimmtes Preisgeld, das im Hauptquartier in neue und bessere HERCs bzw. Bewaffnung investiert werden kann. Es ist aber auch möglich, bessere und leistungsfähigere Bioderms zu klonen und diese mit neu angeschafften HERCs zu verbinden.

Sierras strategisches Gerangel zwischen Außerirdischen und Riesenkampfmaschinen vermittelt ein Gefühl von Déjà vu. Für die HERCs dienten zweifelsohne die Battle Mechs von FASA als Vorbild. Trotz abgekupferter Grundidee hat sich das Metaltech-Konzept aber inzwischen zu einem attraktiven Spieluniversum gemausert. ❑

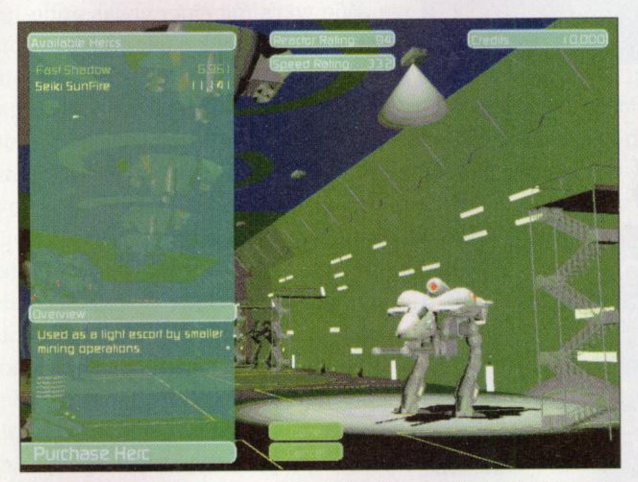
hs

Interstellare Kampfeinsätze

Nach einigen eher actionorientierten Games präsentiert CyberStorm Strategisches rund um die mächtigen HERCs. Vom Spieldesign folgt man weitgehend bewährten Konzepten (zugorientiert, Sechseckraster), bereitet es allerdings grafisch sehr ansprechend auf und ergänzt es mit neuen Ideen. So ist z. B. die Arbeit mit den Bioderm-Klonen sehr interessant, da sie sich im Kampf durchaus mal als genetisch instabil entpuppen und so dem Game eine neue Dimension verleihen. CyberStorm ist insgesamt für Strategiespielfreunde erste Wahl und macht auch langfristig wirklich Laune. *Heiner*



Da schlägt das Herz des HERC-Commanders höher: drei Kampfmaschinen im eigenen Hangar



Ein neuer HERC muß ran: Welchen Kampfkoloß hätten's denn gern?



Mission Force CyberStorm

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 3.11 oder 95

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ grafisch sehr abwechslungsreich
+ reichlich Kampfgerät und Missionen

– Manövrieren auf dem Schlachtfeld etwas unpraktisch

Hersteller: Sierra — Preis: 120 DM

PRAY FOR DEATH

Sensen-Maniacs

Es scheint der Monat der Prügelspiele zu werden. Alle Hersteller wollen wohl den Konsolen-Fuzzis zeigen, was sie so alles aus einer elektronischen Schreibmaschine rauskitzeln können. Auch bei **Pray for Death** sind die Rahmendaten nicht schlecht. Die Figuren sind wirklich bildschirmfüllend, der Sound martialisch und die Kämpfer topmotiviert. Kein Wunder bei diesem Starensemble: Acht Heroen aus sechs Epochen kämpfen auf einem düsteren Planeten auf Geheiß des Sensenmannes himself, also im Auftrag des Todes. Wie sie allerdings gegeneinander kämpfen, kann der Spieler beeinflussen. Entscheidet er sich nicht für den Einzelkampf mit Storyline (!?), sondern für eine der drei Turniervarianten, dann findet die Endrunde mehr oder weniger im K.-O.-System statt. Einziger Unterschied: Beim Boxen steht der Gegner auch wieder auf, bei Pray for Death nie wieder. Für welche der acht heroischen Gestalten man sich entscheidet, ist nicht unerheblich. Soll es der Robocop-Verschnitt sein, sind besonders die Sprungfähigkeiten dank Jetpacks sehr gut zu gebrauchen. Und die finstere Amazone versteht ihr Handwerk besonders gut mit den Messern. A propos düster: Das Prügelgame liebt den düsteren Farbton über alle Maßen. Das geht so weit, daß man die fightenden Helden kaum noch vom ebenfalls dunklen Hintergrund unterscheiden kann. Der exzellente Industrial-Sound mag ja gut zu diesem Ambiente passen, aber ein bissel hochauflösender und kontrastreicher hätte es schon sein dürfen. ❑

msu

Der Ringrichter läßt schon Schlimmes vermuten ...

Die Kämpfer werden sehr aufwendig vorgestellt



SPEED RAGE

It's Show Time!

In einer futuristischen Zeitzone, in der die Zivilisation zusammengebrochen ist, gibt's heiße Rennen mit tödlichem Ausgang. It's show time! Mad-Max-Atmosphäre, Endzeitstimmung. Vor diesem Hintergrund spielt sich das schnelle **Speed Rage** ab, eine Art Schieß-und-vergiß-Action, aus der nur der als Sieger hervorgeht, der alle Mitbewerber von der Strecke gepustet hat.

Wie wär's mit einer etwas anderen Art der Fahrschule? Hinterm Steuer wird der Mensch zum Tier. Endlich mal wieder aktiven Sport treiben? Das sind zwei Fragen und eine Feststellung, die alle charakteristisch für das **Telstar**-Produkt sind.

Unter dem Motto: „Wer verliert, wer krepiert?" bietet Speed Rage knallharte Baller- und Racing-Action. Ob nun mit dem Spezialbuggy oder quer übers Wasser mit dem Powerboat, hier wird mit Bordkanonen und anderen schicken Spezialwummen gearbeitet. Hobby-Inquisitor Manni hatte nach kurzer Zeit die Willenskraft der restlichen Loser gebrochen, die im wahrsten Sinne aus der Kurve getragen wurden. Die Hintergründe bewegen sich schnell, dank der Sprites, denn es werden keine Polygone verwendet. Die krachenden Sounds, die von Hardrock bis Techno reichen, nicht lineare Kurse und fünf Spielmodi laden zum fröhlichen Jagen ein. Übrigens: Das Fighting über Netzwerk oder Link-Kabel ist für bis zu 16 Spieler ausgelegt. ❑

M.K.

Heiße Jagden mit dem Powerboat

Erst mal den Trümmern ausweichen und auf zum nächsten Streich





LESERBRIEFE

Star Trek

Für schlappe 7,50 DM im Monat bietet Ihr eine ganze Ecke. Dennoch hier zwei Fragen: In einer der vorigen Ausgaben hattet Ihr einen AVI-Clip der neuen Star-Trek-Serie Yoager (oder so) angepriesen. Für einen Star-Trek-Fan wie mich natürlich ganz interessant. Leider habe ich bis heute kein Video auf der entsprechenden CD-ROM gefunden. Und ich frage mich: Warum? Habe ich es als alter Brillenträger schlicht übersehen oder war's gar nicht auf der CD? Und wenn nein, werdet Ihr es irgendwann einmal nachliefern?

Das andere: Ihr hattet in der vorletzten Ausgabe das Game Comix Zone getestet und darauf hingewiesen, daß es erst ab einem Pentium 60 lauffähig wäre. Da ich Eure Zeitung unter anderem auch als Kaufkriterium nutze, hätte mich das beinahe vom Erwerb dieses Spieles abgehalten, da ich nur einen 486/66er mein eigen nenne. Aber siehe da, das Risiko war keines: Das Programm läuft auch auf meinem „normalen" Rechner ohne Probleme. Und wieder frage ich: Warum?

Herbert Kuboth

Der Clip ist schon auf der CD. Aus rechtlichen Gründen darf er jedoch nur aus dem PC-Spiel-Menü heraus gestartet werden. Wenn Du dieses startest, findest Du den Clip in der Rubrik „Entertainer".

Zu Comix Zone: Wir halten uns im Zweifelsfall an die Angaben der Hersteller. Von Sega kam die Auskunft, daß das Game für Pentium 60 ausgelegt ist und auf anderen Systemen nur mit Tricks zum Laufen gebracht werden kann.

Space Rat

Als ich neulich mal wieder die Zeitschriftenauslage meines Supermarktes nach einer neuen Zeitschrift durchforstete, entdeckte ich die PC Spiel. Ich habe Sie mir dann mitgenommen und zu Hause gelesen. Was mir als erstes auffiel, war die Ähnlichkeit zur guten alten ASM – was nicht negativ sein soll.

Kritik: Die Testberichte sollten doch etwas ausführlicher sein. Die Bewertungskästen sind mit fünf möglichen Abstufungen nicht genug differenziert. Ganz toll ist Eure Homepage. Diese solltet Ihr weiterhin so gut betreuen und vor allen Dingen so oft updaten wie zur Zeit. Was mir jedoch noch fehlt, wäre eine Datenbank mit allen bisher erschienenen Tips, die man per Suchmaschine über Eure Homepage abrufen könnte. Eine Frage zu den Space-Rat-Comics, die übrigens sehr gut sind: Ich habe seinerzeit die Comics Band 1 und 2 erworben. Nun interessiert mich dringend, ob noch weitere Bände erschienen sind und wo man die beziehen kann.

Peter Martin

Danke für Dein Lob! Selbstverfreilich tun wir alles, was möglich ist, um unser Internet-Angebot brandaktuell zu gestalten. Die von Dir angesprochene Datenbank kommt bestimmt, aber alles auf einmal geht nicht, und es könnte auch noch ein bißchen dauern. In puncto Space Rat müssen wir Dich enttäuschen: Deine Sammlung ist vollständig.

Manni

Halli hallo, kramt mal tief in Euren Archiven: Ich habe Euch schon mal einen Brief geschrieben, damals, als Ihr gerade von der ASM auf die PC Spiel umgestellt habt! (Habe damals keine Antwort bekommen, wurde auch nicht veröffentlicht; sei's drum!)

Ich möchte Euch aber nochmals sagen, daß Ihr Euch (und auch mir und, wie ich glaube, den meisten anderen Lesern) mit dieser Umstellung keinen Gefallen getan habt!!! Die Einzelheiten möchte ich Euch an dieser Stelle ersparen, die könnt Ihr in meinem Brief nachlesen! Auf jeden Fall habe ich mir ALLE Ausgaben der ASM gekauft, von der PC Spiel nur die ersten paar, dann habe ich sie nur immer am Kiosk durchgeblättert und wieder weggelegt! Dieses Blatt ist MIES (geworden)!!! Aber ein Lichtblick am Horizont: Stimmt es, daß Manfred Kleimann wieder bei Euch anfängt??? (Leider nur als Redakteur? Vielleicht kommt er wieder an die Spitze!!!)

Joerg :-)

Wir haben die ASM auch sehr, sehr gern gehabt. Leider waren wir zum Schluß in der Minderheit, denn kaum noch jemand wollte ein Heft kaufen, in dem neben PC-Spielen auch Games für andere Systeme vorgestellt wurden. Und deshalb gibt es jetzt die PC Spiel, in der Hardcore-ASM-Fans vielleicht ein paar Dinge vermissen, die dafür aber von viel, viel mehr Leuten gern gelesen wird.

Bewertung

Da ich Eure Zeitschrift von Anfang an lese und ich mal meine Meinung äußern wollte, dachte ich, es wäre eine prima Idee, meine neue E-Mail-Möglichkeit zu testen. Im großen und ganzen finde ich Euch echt klasse, doch ich hab' da doch noch einige Kritikpunkte:

1. Könntet Ihr nicht am Anfang Eures Spielfeldes eine kleine Erinnerung zur Bewertung einbringen?

2. Außerdem kommt es mir komisch vor, daß ich in Eurem Heft bisher noch nie ein Spiel mit allen Lampen gefunden habe.

3. Bitte bringt noch ein wenig mehr von Euren Comic-Strips, denn die sind absolut zum Totlachen. Bis denn!

Andreas Heinz, Karlsruhe

1. Wir haben am Beginn der Rubrik „Spielfeld" jedesmal eine Legende mit Erläuterungen zur Bewertung, vielleicht kann Dir Herbert (s.o.) mal seine Brille leihen, damit Du sie findest.

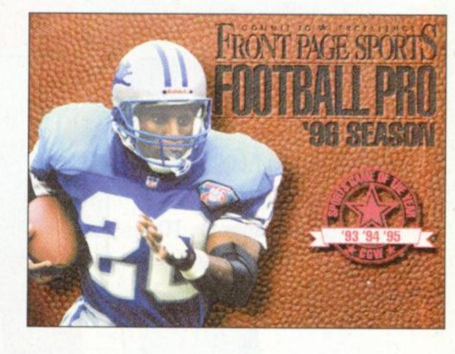
2. Duke Nukem (PC Spiel 4/96) hat die Höchstwertung bekommen. Und verschiedene andere Titel haben bereits unser höchstes Lob in Sachen Grafik, Sound oder Komfort geerntet.

3. Gerne würden wir mehr von Mathias' phantastischen Comics bringen, doch der Platz erlaubt es nicht, denn Games gehen bei uns natürlich vor!

Mehr Briefe sind auf der CD im „Feedback" zu finden
Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

VORSCHAU

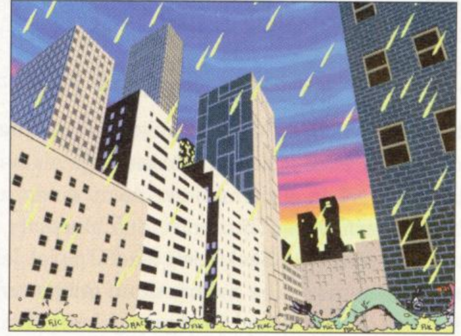
Zwar geht der Sommer langsam dem Ende zu, aber es hat auch seine guten Seiten. Gewöhnlich tauchen nämlich ab dem Spätsommer haufenweise neue Games auf. Aber das ist noch lange nicht alles. Außerdem startet nämlich die NFL in eine neue Saison. Für uns war das Grund genug, einen echten Football-Fachmann die besten Footballgames unter die Lupe nehmen zu lassen. Damit die spielfreien Tage ebenfalls mit Football gefüllt werden können, bieten wir für diese Boom-Sportart die ultimative Kaufentscheidung.





Eine der Firmen aus der Pionierzeit der Computerspiele, **Core Design**, hatte zum Firmenbesuch geladen. Wir bringen in der nächsten Ausgabe ein Portrait der Company, die gerade mit **Shellshock** von sich reden macht.

Ein Comicadventure der besonderen Art verspricht der Newcomer **Target** mit **Auf der Suche nach dem Ultimate Mix**. Das Adventure zielt vor allem auf die Fans des Funk und Hip Hop ab.





Eidos, vormals Centregold, will dieser Tage zwei neue Sportspiele herausbringen. Zum einen die Olympic Games und das Fußballspiel **Olympic Soccer**. Wie gut diese beiden Titel sind, steht in der nächsten Ausgabe.

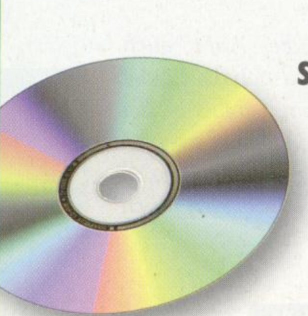




9/96

am Kiosk ab

Selbstredend bekommt die **CD** der 9/96 ebenfalls haufenweise News, Demos, Shareware und anderes spielerelevantes Futter in die Spuren gebrannt.



So oder so, bis zur nächsten Ausgabe, die am **14. August** herauskommt, sind es noch ein paar Tage. Wir wünschen allen Lesern bis dahin noch möglichst viele schöne Sommertage.

